

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 5月号

MEGADRIVE

1994年5月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻5号通巻113号

▶ ビープ! メガドライブ ◀ 490 YEN

MEGA-CD PRESS

LUNAR-ETERNAL BLUE-

うる星やつら

ダンジョンマスターII

ぽっふるメール

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

バトル・ファンタジー

ドラゴンズ・レア

仮面ライダーZO

爆伝〜アンバランスゾーン〜

信長の野望・霸王伝

ドラゴンボールZ

餓狼伝説2

ダイナマイト ヘッディー

新創世記ラグナセンティ

ベア・ナックルIII

アウトランナーズ

F117ステルス

NBA JAM

タントアール

FIFA サッカー

特報!

特集

BEEP! GAME GEAR SPECIAL

ジェネシススーパー32X
タタ世代マシン・サタリン
シャイニングフォース64
ソニックザヘッジホッグ3
ハイブリッドフロント
ラングリッサーII
スターウォーズレベルアサルト

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

春だ! 飛び出せゲームギア&メガジェット

綴じ込み
付録

F1 WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

史上最速のF1リアリズム徹底解剖!



Mega Drive Cartridge メガドライブ専用



DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

ぶ ゆう れつ でん

武勇烈伝

メガ かくとうがた
16M 格闘型アクションゲーム

ぜいべつ
¥8,800 [税別]

こう ひょう
好評
はつ ばい ちゅう
発売中

1-2
PLAYERS



ファイティングパッド6B対応
従来の3ボタンパッドでも遊べます

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

お問い合わせ

03-5828-3333

[受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/ ●受付時間外の電話はおさげください。



「バンダイのおもちゃは、
おもちゃ屋で買えます」

◀このマークのお店でお求め下さい▶

- 価格はメーカー希望小売価格です
- 表示価格は、税別になっております
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1994



真の最強を賭けて、 闘いは新たなフィールドへ。

悟空や悟飯、そしてピッコロ、ベジータ、フリーザ、セル…と壮絶な闘いを繰り広げたライバルたちがメガドライブに集結！より大胆に進化した超必殺技の数々が、デュアルスクリーンの果てしないフィールドに炸裂！限りなき闘志で、頂点をめざす！！



- 白熱の展開が楽しめる「ストーリーモード」と好きなキャラクターを選んで闘う「2P対戦モード」、念願の勝負をここに！
- おなじみの豪華声優陣、東映動画によるバトルキャラクター原画と、強力なサポートで、TVアニメの迫力を鮮やかに再現！

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81



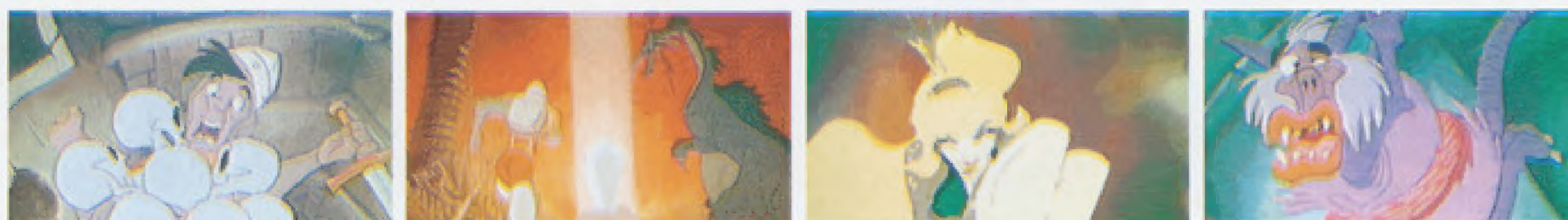


興奮新次元



アニメの勇者をコントロールして不気味な城を大探検！！

DRAGON'S LAIR ドラゴンズ・レア



はね橋を渡る、剣を振るう、扉を抜ける、そしてドラゴンを求めて城の奥へと突き進む。
そのすべてのシーンが、アニメーションの世界の中で展開する新ジャンルの冒険ゲーム。
さあ、アニメの主人公になりきって、さらわれたプリンセスを救いだせ。

メガ-CD専用ゲームソフト 4月28日発売予定 6,800円

©Dragon's Lair is a registered trademark of Bluth Group, Ltd. ©1993. Character Designs ©1993 Don Bluth. ©1993 all audio, visuals and concept used under the exclusive license of Epicenter, Interactive, Inc. Programming ©1993 Ready Soft Incorporated. All Rights Reserved. ©1994 SEGA



最新データで人気のJリーグを完全再現！！

PRO STRIKER
perfect
REAL SPORTS SOCCER GAMES



メガドライブ専用ソフト Jリーグ プロストライカー完全版 (セガタップ付)
新シリーズ開幕も間近にせまったJリーグサッカー。その興奮を最新のデータ
でまるごと再現。しかも四人同時プレイが楽しめるセガタップも付属。

好評発売中 8,800円 OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUES ©1994 SEGA
*四人同時プレイを楽しむには別売のコントロールパッドが必要です。*このソフトは「Jリーグプロストライカー」を改題したものです。

コンパクトになった 16-BIT高性能マシン
メガドライブの ニューハイパーアタッチメント
6Bコードレス・パッド 搭載一体型ゲームマシン



好評発売中 12,800円 好評発売中 29,800円 好評発売中 59,800円



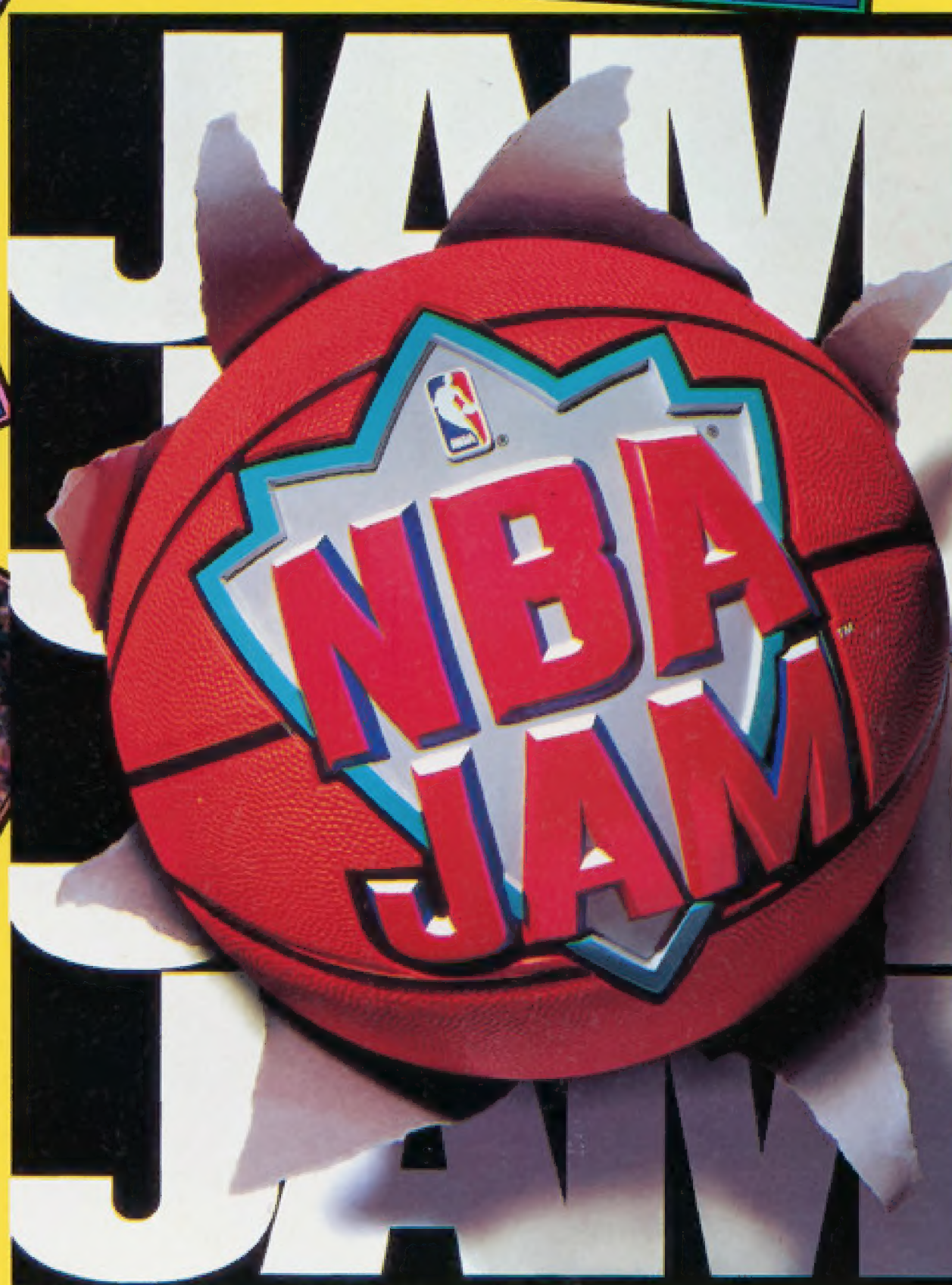
SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

*MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。*表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
〒144東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

4月下旬
3機種
同時発売

OFFICIAL
NBA
LICENSED
PRODUCT



NBA® ジャム™

爆烈のダンクで黙らせる!

アクション
格闘する2 on 2 登場! これで最後だ!

Acclaim®



☆スーパーファミコン ¥9.800 ☆メガドライブ ¥8.800 ☆ゲームギア ¥4.800

ACCLAIM CALL 03-3730-9767

アクレ임ジャパン 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

MIDWAY®

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

NBA JAM™ Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. "Punk" is the registered trademark of One Nation Entertainment, Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & ©1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

「この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許可したものです。」 スーパーファミコンは任天堂の商標です。

画面写真はメガドライブ版です。

GD GAME ARTS

新感覚ADVでよみがえる
アドベンチャーゲーム
「うる星」シリーズに登場!!

うる星やつら

—ディアマイフレンズ—

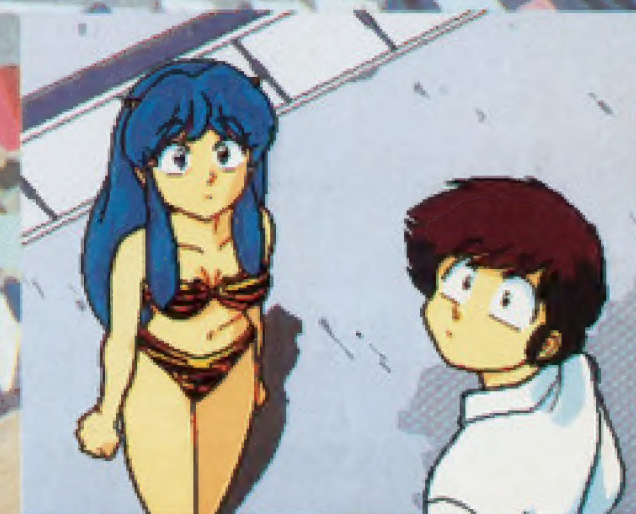
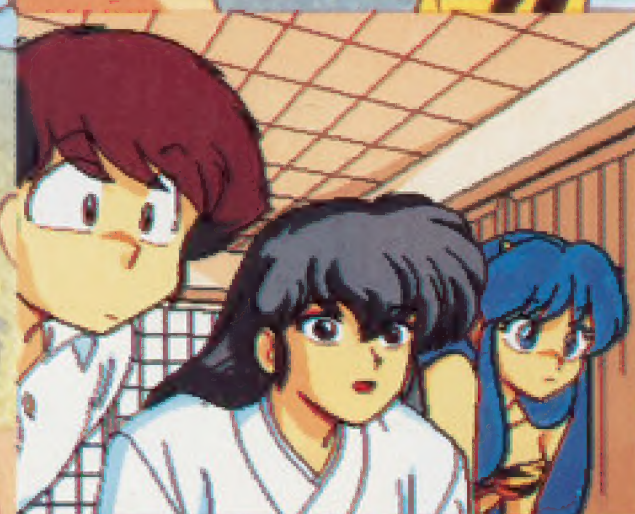
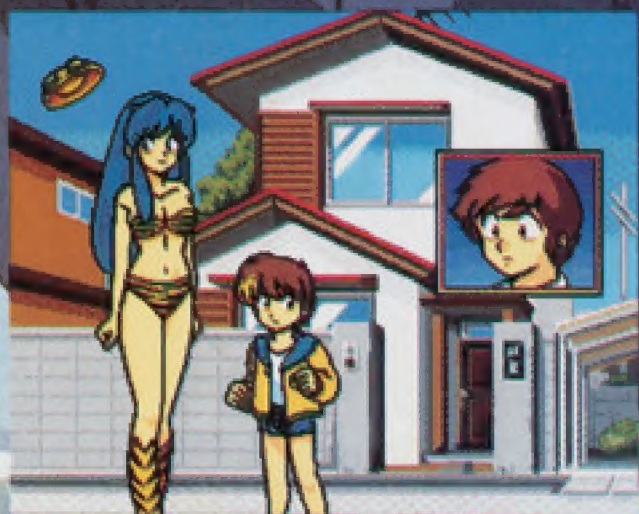


MEGA-CD 専用

宇宙一の浮気者、諸星あたと
空飛ぶ電撃鬼ムスメ、ラム——。
またまたあたるが引き起こす、
友引町の大パニック！

●「うる星やつら」レギュラーキャラ総出演/
その数なんと120人(種類)!!! ●ゲーム・デモ
画面とも豊富なアニメ処理を駆使! ●ゲーム内
にあの友引町を再現! 君はその全てを見る事
ができるか? ●完全音声対応 ●セガマウス対応

★4月15日(金)いよいよ発売★7,800円(税別)★



©高橋 留美子/小学館・キティ・フジテレビ
©1994 GAME ARTS・小学館プロダクション



GAME ARTS 株式会社

ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

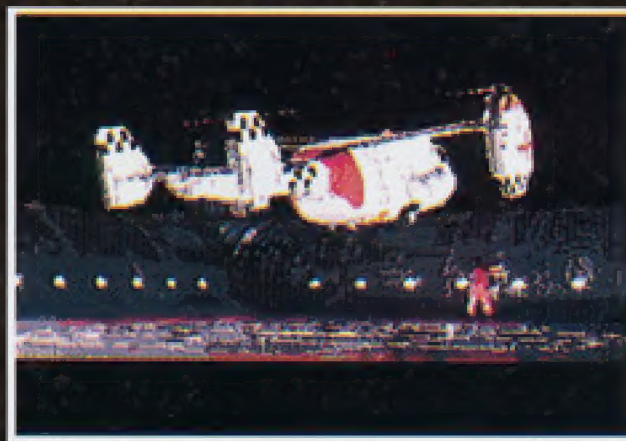
超ミクロ世界の人体内バトルが、今はじまる!!

全編にフラクタル・エンジンを使用した超リアルな映像。グラフィックワークステーションによる迫力の3Dアニメーション!

MICROCOSM

マイクロコスム

2051年、β星系惑星ボーダーでは、巨大会社サイバーテック社と
アクション社が熾烈な覇権争いをしていた
しかし近い将来、サイバーテック社が
勝利をものにするのは明白であった
反撃を試みるアクション社は、密かに陰謀を企み、
サイバーテック社の社長の脳に、
ミクロ化したマインドコントロール・ユニットを埋め込んだ
それを取り除くために、戦場は社長の体内に移されたのであった…



好評発売中!!

メガ-CD ¥8,800(税別)



MICROCOSM(TM) Published under License from PSYGNOSIS LIMITED.
©1994 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and MICROCOSM(TM) are
trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
All rights reserved. ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

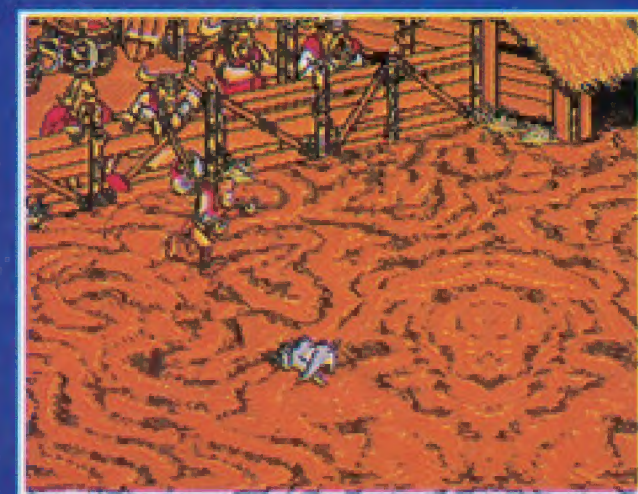


邪悪の神々の陰謀…。奪われた三種の神器を探し出せ!!

冒険、戦闘、そしてロマン。北欧神話をモチーフにした新たな神話世界を創造。
壮大なスケールで繰り広げられる、アクションR.P.G.登場!

ハймドール Heimdall

主人公は神の命を受けたハイムドールとなり、
失われた三種の神器を神の手に奪回することが目的です
リアルタイムによる臨場感溢れるバトル・シーン
クォータービュー方式を採用した斬新なマップ



好評発売中!

メガ-CD ¥8,800(税別)

©1994 Core Design Limited. ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



世界の均衡揺らぐ時、 悪夢の扉が開かれる!

前作以上にリアルさが増し、モンスターの思考にAIを搭載したことによる戦略性を重視した戦闘画面、そして石壁の地下牢のみならず、雨や落雷などの自然現象も表現された迫力の野外シーンや、異次元空間といった壮大なスケールによる3DリアルタイムRPG。

もう一つの現実世界。

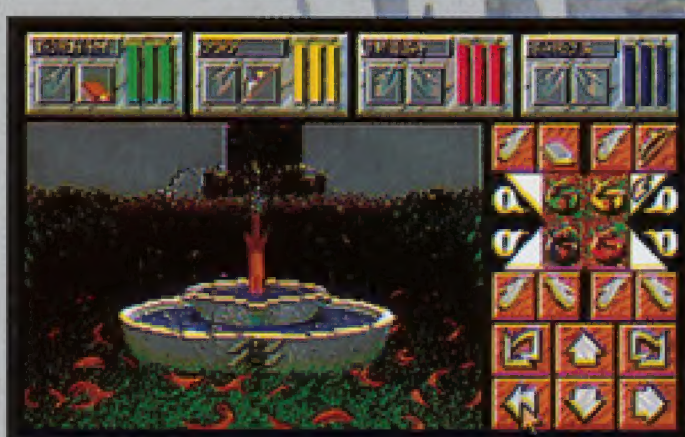


Dungeon Master II

SKULLKEEP

好評
発売中!!

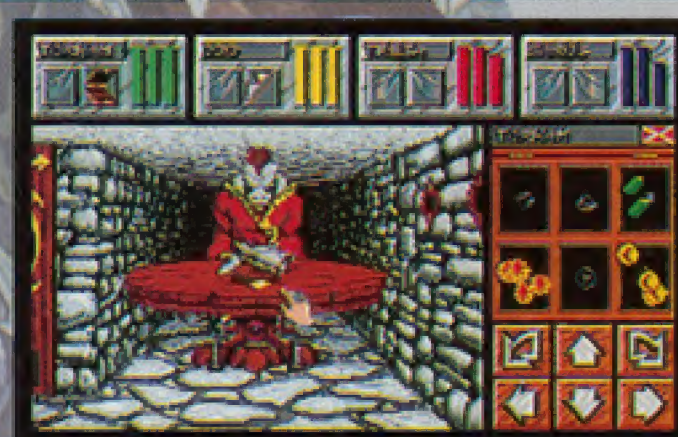
¥9,800
(税別)



庭園のかなたに不気味な城が
石牢のダンジョンだけでなく、
3Dの野外シーンも数多く登場します。



モンスターが更に強力になった!
モンスターにAIを搭載したため、
より戦略的な戦いが必要となっています。
まさに迫力の戦闘シーンが展開されます。



アイテム類は売買でも手に入る。
アイテムは拾うだけではなく、モンスターの
商人から武器や防具類の売買ができます。



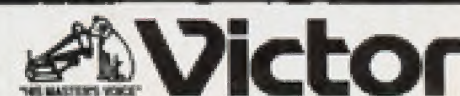
スパイを使って迷宮の奥へ・・・
右画面マップ上に指定した場所へ
スパイモンスターを偵察に送ったり、
アイテムを取りに行かせることができます。

ダンジョンマスターII スカルキープ

セガマウス対応 メガ-CD

©1994 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

この商品は、(株)セカ・エンタープライセスがSEGA MEGA CD専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許諾したものです





Victor

映画「スター・ウォーズ」の第1作と第2作をベースにした
完全オリジナル・ストーリーによる、
3Dシューティング・アドベンチャー・ゲーム!!

STAR WARS REBEL ASSAULT

スター・ウォーズ レベル・アサルト

MEGA-CD

¥8,800 (税別)

6月下旬
発売予定

プレイヤーは反乱軍の一員となり、全15ステージを次々にクリアし、
帝国軍の最終兵器“デス・スター”を破壊するのが目的です。

CD-ROMの特徴をいかし、映画のカットシーンを数多く実写取り込みした超リアルな映像
映画のサウンドトラックをそのままゲームに再現、また臨場感溢れた迫力の音声対応
初心者でもプレイできる練習モード付

Rebel Assault™ & © 1993, 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

発売元: ビクターエンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 TEL. 03-3423-9269



この商品は、セカ・エンタープライゼスからSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

COMPUTER
ANIMATION
GAME

コンピュータ・アニメ・ゲーム科

マルチメディア、バーチャルリアリティ、インタラクティブ、

……目まぐるしく変転するコンピュータ業界のニーズに応え進化を遂げるカリキュラム。

これが、業界デビューの最短コースだ！

"Multimedia", "Virtual reality", "Interactive",

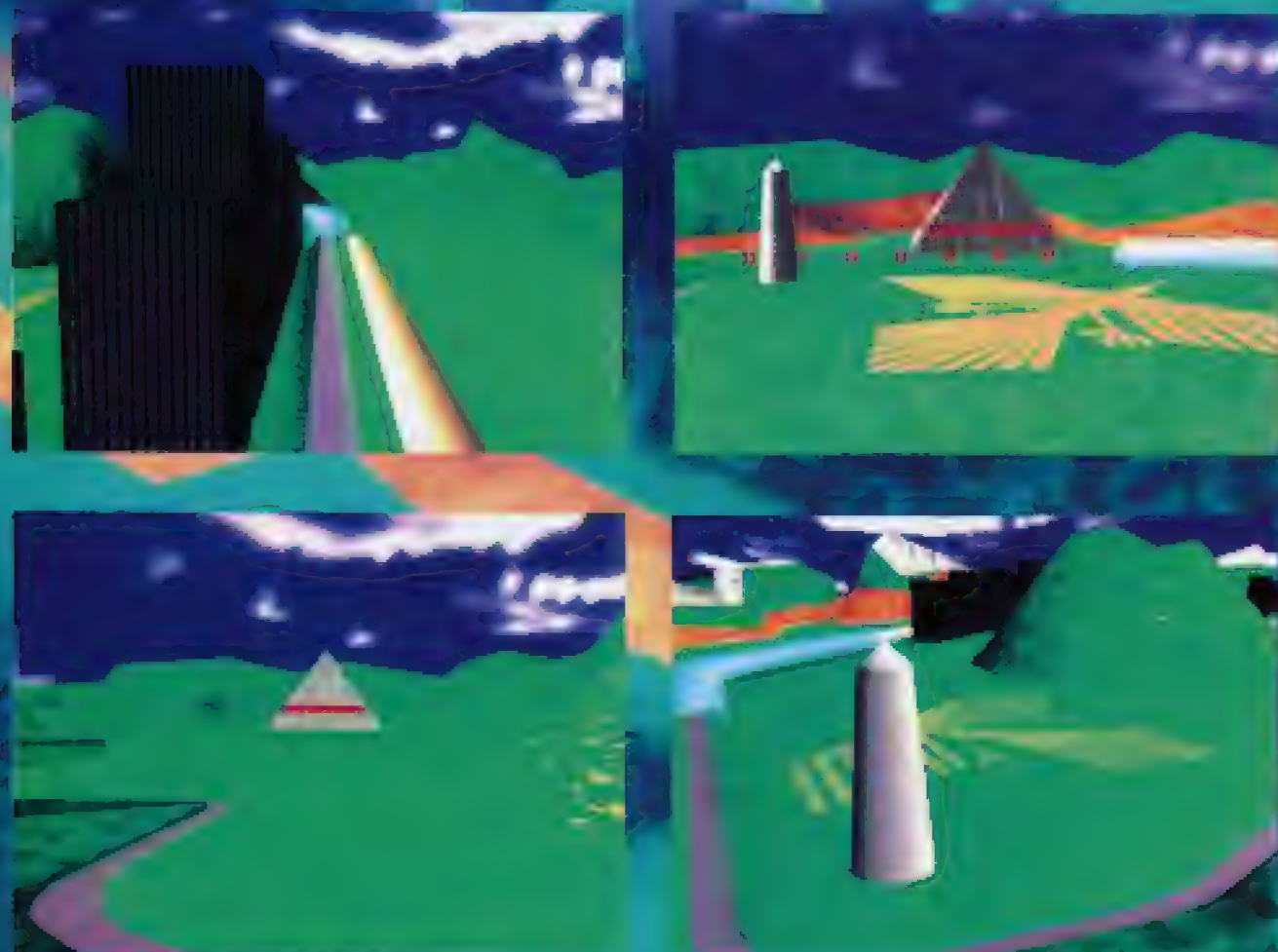
.... Our curriculum for satisfying a needs

in the computer industry, which is changing at a giddy speed.

This is the shortest way to make your debut in the computer business.

CAG

業界へのスーパーハイウェイ!



コンピュータ・アニメ・ゲーム科 (3D・3Dアニメーション・ゲームデザイン) 2年

アニメ制作科 (シナリオ、絵コンテ演出、制作) 1年

アニメ・AVオペレーター科 (アニメ撮影、VTR撮影、編集、SE・ME) 2年

声優タレント科 (声優、演技、歌唱、ダンス、舞台・映像演技) 1年

仕上げアート科 (トレース・カラー・仕上げ・色設計) 1年

ジュニア・ノベルズ科 (小説作法、作家デビュー・コピーライト、出版技術) 1年

S F X 特撮科 (3D・3Dアニメーション・ゲームデザイン) 2年

背景美術科 (アニメ美術、背景美術) 1年

オリジナル・アニメ・クリエイター科 (アニメ作家デビュー、ビデオ制作、アニメプロダクション経営、プロデューサー技能) 2年

アニメーター科 (動画、原画、作画技能、キャラクターデザイン) 2年

コミック・劇画プロ養成科 (コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作画アシスタント、編集・原稿) 1年

ビジュアル・イラスト科 (スーパーリアリズム、カラー・カメラ・デジタル・イラスト、デジタル・イラスト、イラストレーター) 2年

テレビ放送芸術科 (TVディレクター、プロデューサー、美術監督、テレビ美術デザイナー) 2年

アニメ&コミック、CGゲーム、映像、声優教育

就職・デビュー100%をめざす

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

全校・全寮制(希望者)	著作料(出演料)配当	特待生・学習援助金	無料自由選択講座
本学院専用寮へ希望者全員が格安で入居できます。 ●年間入居費用32万円 ●東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・札幌校・仙台校・ひがし校(東京・錦糸町)	●在学中に生徒さんが制作した「アニメ」「コミック」「コンピュータゲーム」「オーディオカセット」の各作品は市販されます。 ●市販によって得られる売上はすべて制作に携わった全生徒に分配支払われます。	●入学後、希望者(審査有)に年間12万円の学習援助金が支給されます。 ●卒業後、優秀者には制作援助金として月5万円が1年間給与されます。	課外学習で好きな科目をいくつでも無料で受けられます。 ●実践英会話講座 ●コンピュータ・グラフィックス基礎講座 ●一般学習講座(英語・数学・国語・理科・社会)

※共同寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン有。希望者に資料送呈。

平成7年4月生受付中

案内書セット無料送呈

(セット内容) 各料案内、説明ビデオ、要項、願書、コミックガイド、案内テープ
 ※ハガキに左の項目を明記して下記へ送って下さった方に、案内セット無料送呈。

1氏名フリガナ
2住所
3TEL
4年齢
5学年(職業)
6希望科
7案内書又は体験

無料一日体験入学日程・お気軽にどうぞ

東京校	大阪校	仙台校	ひがし校	八王子校	札幌校
〈平成6年〉 6月5日(日) 7月24日(日)	〈平成6年〉 6月19日(日)	〈平成6年〉 7月3日(日)	〈平成6年〉 7月17日(日)	〈平成6年〉 7月17日(日)	〈平成6年〉 7月10日(日)
名古屋校	福岡校				
〈平成6年〉 6月12日(日) 7月30日(日)	〈平成6年〉 6月26日(日)				

■東京校
本部受付

本部
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-MD4
サニーハ・ヤクココ

☎(03)3378-8999で学ぼう

※体験入学ご希望の方はTELかハガキで右記へ、説明書送呈

本部 JR代々木駅歩2分、JR新宿駅南口歩5分

スーパーガイドシリーズ

新刊



ファイアーエムブレム ～紋章の謎 スーパーガイド

Theスーパーファミコン編集部特別編集

RPG要素をくわえたファンタジーシミュレーションの名作が、スーパーファミコンでグレードアップして登場。全44マップを徹底解説し、戦略に必要なアイテム・ユニットデータを完璧にフォロー。また、ゲームに登場するキャラクターの事典つき。

これ一冊で、ゲームの世界を完全把握。

A5判・定価780円

新刊



スーパーロボット大戦EX スーパーガイド

スタジオエル 編著

スーパーファミコンの人気シミュレーションゲーム「スーパーロボット大戦EX」の完全攻略本。ゲームに登場する全マップを紹介し、シナリオ別フローチャート、全ユニットの完全データ表など、読めば得する情報を満載しました。また、本書の特徴である「タイプ別攻略法」によって、読者の皆さんは自分流のゲームの楽しみ方を発見できるでしょう。

A5判・定価550円

【シリーズ既刊】

好評発売中 /



ストリート ファイターIIターボ スーパーガイド

Theスーパーファミコン編集部特別編集

大ヒット中の「ストリートファイターIIターボ」の完全攻略本。全12人の登場キャラクター別にそれぞれの対戦攻略を徹底ガイド。新必殺技など基本技以外の決め技を大紹介。

A5判・定価650円



スーパーマリオ コレクション スーパーガイド

Theスーパーファミコン編集部特別編集

人気ソフト「スーパーマリオコレクション」の完全攻略ガイドブック。「スーパーマリオブラザーズ」および2・3、そして「スーパーマリオUSA」という4本の大人気ソフトをマップつきで徹底解説。

A5判・定価890円

◆定価は税込みです ◆お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部

販売局 TEL.03-5642-8101

**SOFT
BANK**

RPG幻想事典シリーズ



戦士たちの時代

司史生・坂東いるか 著

ファンタジーRPGの主人公は、常に危険に身をさらして戦います。死を恐れずに戦うこと——それは人間の最も美しい姿なのです。遠い昔に存在した、中世ヨーロッパの騎士、十字軍を撃退したイスラムの兵士、モンゴルの騎馬兵、そしてわが国の鎌倉武士など、孤高の戦士たちの知られざる実像に迫ります。

定価1,800円



逆引きモンスターガイド～西洋編

ヘッドルーム 編著

人気コンピュータRPGに登場するモンスターの名称から、ズバリその原典、ルーツ、異称、特徴、ゲームでの扱われかたなどのデータを逆引きできる画期的なモンスターガイド。RPGの世界への足掛かりとして最適の内容です。初心者からマニアまで幅広い層におすすめの一冊。

定価1,800円

【シリーズ既刊】
好評発売中／

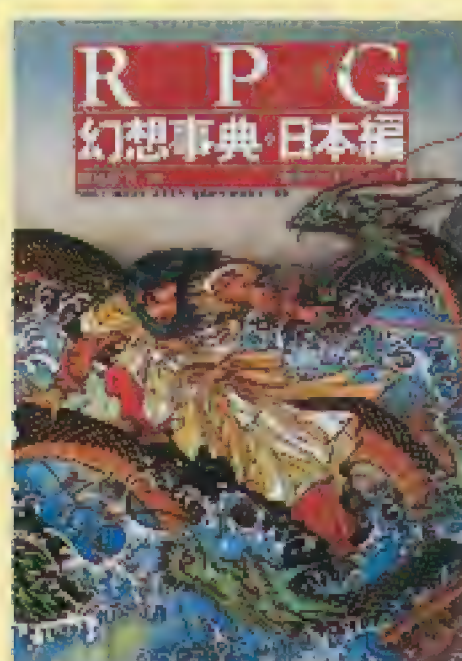


チャンバラ英雄伝

柳川房彦・高井夏生・横山雄一 共著

身近にありながら、RPGの世界ではまだ活用されていない「チャンバラ・ワールド」を徹底解説。名刀・妖刀ガイド、剣法の変遷、人物ガイドなどRPGファン必読の盛りだくさんな内容です。

定価1,800円



RPG幻想事典・日本編

飯島健男 著

『記紀』にみる神の時代、幻想事典を動かすキャラクター、武器・防具など知りたいことを満載しています。

定価1,860円



RPG幻想事典

早川浩 著

RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの由来を紹介しています。

定価1,550円

◆定価は税込みです ◆お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101

**SOFT
BANK**



ほんとうの意味を教えてあげる！

たたか
闘
つ

BATTLE FANTASY

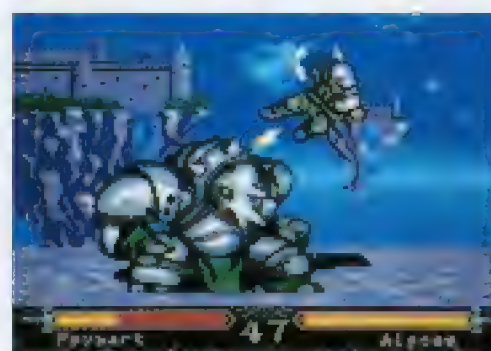
バトルファンタジー

4月15日
発売

対戦
プレイ
可能

成長する格闘アクションゲーム！

ファンタジーを舞台にした格闘アクションゲームが登場！あなたは、10人の個性あふれる戦士の中から一人を選び、打倒Xダークに向けて、様々な技を駆使して、幾多の闘いを勝ち抜き、成長し生き延びなければならないのだ！



メガCD用
格闘ゲーム

定価 8,400円

マイクロネット
Micronet

株式会社マイクロネット 〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F Tel.011(561)1370

©1994 マイクロネット

織り込み
付録

史上最速のF1 WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY



新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

- 美少女戦士セーラームーン●パノラマコットン
●グレイテストヘヴィウェイツ●ウィンブルドン
●チャックロックII●ズールのゆめぼうけん

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART1

- ドラゴンボールZ●アウトランナーズ
●ダイナマイト ヘッディー

PART2

- F-117ステルス●餓狼伝説2
●新創世記ラグナセンティ●NBA JAM
●ベア・ナックルIII●タントアール
●FIFA インターナショナルサッカー

特集

BEEP! GAMEGEAR SPECIAL

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

春だ! 飛び出せゲームギア&メガジェット

特報!

- ジェネシス・スーパー32X ●セガ次世代マシン サターン
●シャイニング・フォースCD
●ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
●ハイブリッドフロント ●スターウォーズ・レベルアサルト
●ラングリッサーII

MEGA-CD PRESS

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

- LUNARII ●うる星やつら ●ダンジョンマスター2
●ぽっぴるメール ●ドラゴンズ・レア
●アイ・オブ・ザ・ビホルダー ●バトル・ファンタジー
●仮面ライダーZO ●爆伝〜アンバランスゾーン〜
●信長の野望・覇王伝

P14 BEメガ・データランド

P16 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース

P20 BEメガ・読者レース

P25 BEメガ・ニュース&インフォメーション

P26 BE MEGA RACING FREAK

P27 THE SCENE OF J LEAGUE

P28 BEメガCM探偵団

P52 新連載! AM二研EXPRESS

P54 のーコネ新聞

P55 びーぶるランド

P60 遊星セガSTADIUM

P62 トレジャー ファクトリー

P64 コナミのおへや

P73 ソニック通信

P74 サードパーティーやりたい放題コーナー!

P76 バ王

P77 マルチメディア宣言/阿木二百

P78 ジャムおじさんの亀の甲より年の功

P79 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ/ゲーム体験記

P80 新作スケジュール・ソフトメーカー伝言板

P131 レーザーアクティブ ライブラリー

P132 メガドラ裏技リーグ

P133 サンダーバズ ARE GO GO!

P134 OH! NEO・GEO

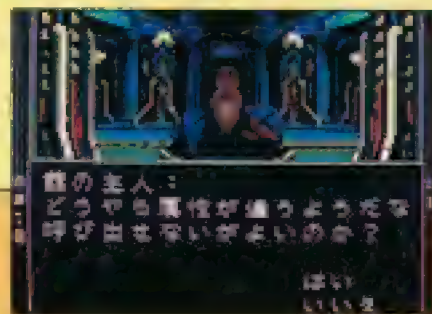
P135 BEメガ読者プレゼント

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP 15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

1位 NEW SOFT **真・女神転生**
シムス/94年2月25日発売/7,800円/RPG/CD



1765 POINTS

名作RPGの移植だけに、人気も高く、見事トップを獲得。オリジナルの演出も意外と悪くない?

2位 前回 12位 **ぷよぷよ**
セガ/93年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)



1326 POINTS

なんと今回はゲームギア版のほうが大健闘して2位に。行楽シーズンに最適なのが当たった?

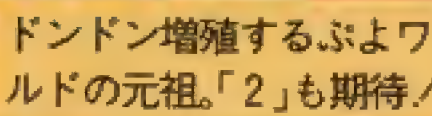
3位 前回 1位 **ファンタシースター〜千年紀の終りに〜**
セガ/93年12月17日発売/8,800円/RPG/24M+B・3



1305 POINTS

中古価格もまだまだ高値の「千年紀」最後のコンビネーション攻撃の解答は、P.45でやってるぞ。

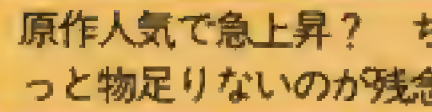
4位 前回 2位 **ぷよぷよ**
セガ/92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M



1301 POINTS

ドンドン増殖するぷよワールドの元祖。「2」も期待ノ

5位 前回 13位 **幽☆遊☆白書外伝**
セガ/94年1月28日発売/8,800円/ADV/16M+B・3



1202 POINTS

原作人気で急上昇? ちょっと物足りないのが残念?

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP 5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

3 スーパーストリートファイターⅡX

4 龍虎の拳2



見事な完成度で帰ってきた「2」。家庭用も発売中だ。

©西谷史/シブス ©ATLUS/遊企画 1992 ©1994 SIMS ©SEGA/COMPILE 1992 ©電遊/集英社・フジテレビ・スタジオビエロ OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUES ©SEGA 1993 ©LOOC 1993 US Gold. All rights reserved. ©CAPCOM 1991, 1994 ©SNK 1994

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回は春の新作ラッシュを前にして、やや大作に欠ける感じの売上げランキングだけど、ゲームギアソフトの健闘はなかなか目立つところだね。最近ではメガドラソフトよりも多く売れるものもあるそうだから、侮れないぞ。「ぷよぷよ」人気も健在。

6位 NEW SOFT **マイクロソム**
ビクターエンタテインメント/94年2月25日発売/8,800円/SFT/CD
渋いデモがイカス1本。意外と伸びなかった感じかな。 **831 POINTS**

7位 前回 3位 **Jリーグプロストライカー完全版**
セガ/93年12月17日発売/8,800円/SPT/8M+B・1
デキの良さは定評あり。最新データでの定番化に期待。 **807 POINTS**

8位 前回 9位 **魔導物語Ⅰ〜3つの魔導球〜**
セガ/93年12月3日発売/5,500円/RPG/4M+B・4
3Dだけど、お手軽さは○。「Ⅱ」はさらに進化してるぞ。 **686 POINTS**

9位 前回 4位 **夢見館の物語**
セガ/93年12月10日発売/7,800円/VJ C/CD
これぞMEGA-CDソフトの傑作。短時間でも熱中度○。 **678 POINTS**

10位 NEW SOFT **ウィンターオリンピック**
セガ/94年2月11日発売/3,800円/SPT/4M(GG)
季節ものだけど意外と売れた? 安さでGG版に軍配だ。 **604 POINTS**

11位 前回 5位 **ソニック&テイルス**
セガ/93年11月19日発売/3,800円/ACT/4M **508 POINTS**

12位 NEW SOFT **NFLフットボール'94**
セガ/94年2月4日発売/8,800円/SPT/16M **503 POINTS**

13位 NEW SOFT **バスターファイト**
セガ/94年2月11日発売/3,800円/ACT/4M **378 POINTS**

14位 NEW SOFT **ウィンターオリンピック**
セガ/94年2月11日発売/7,800円/SPT/16M **359 POINTS**

15位 前回 ー **龍虎の拳**
セガ/94年1月14日発売/8,800円/ACT/16M **341 POINTS**

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は2月1日〜2月28日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテックランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルー・ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今回は、2月のAOUショーに展示された新作が続々と出てきたおかげで、話題作も目白押しだ。人間どうしの対戦が大人気の「バーチャファイター」もまだまだ根強くトップを固めてるけど、「スーパーストリートⅡX」がどこまで伸びるかも注目だぞ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	リッジレーサー	ナムコ
3	ー	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン
4	ー	龍虎の拳2	SNK
5	5	ファイナルラップR	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・バイ・ロサ

USER DATA

移植希望ゲーム

TOP20

ARCADE GAME
PC GAME
OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月は移植ラッシュはひと休みだけど、また近いうちにうれしい移植も予定されてそうなメガドライブ。移植希望も「バーチャファイター」の急上昇や「スーパーストII」の大幅ダウンなど、気になる変化が見られるぞ。「ソニックドリフト」は意外?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS	順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	バーチャファイター	セガ V.G	141	11	14	スナッチャー	コナミ パソコン他	22
2	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	106	12	16	BATSUGUN	タイトー/東宝プラン V.G	20
3	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	73	13	10	ウルフファンク	データイースト V.G	18
4	6	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア F.C他	46	14	12	雷電II	セガ/開発 V.G	17
5	5	スタークルーザーII	アルシノスト パソコン	44	15	19	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	15
6	8	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	36	16	9	キャプテンコマンドー	カプコン V.G	14
7	—	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	32	17	—	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	13
8	7	天地を喰らうII	カプコン V.G	26	18	13	セガ・ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ V.G	12
9	4	スーパー ストリートファイターII	カプコン V.G	25	19	18	銀河英雄伝説	ホーステック パソコン他	11
10	—	リッジレーサー	ナムコ V.G	23	20	17	ダークエッジ	セガ V.G	10

祝 大航海時代II



根強い人気の大航海時代の続編が登場。操作関係も快適だぞ。

1 バーチャファイター



サターン移植が決まってもうこの人気。実現はちと微妙か?

※「大航海時代II」の画面はパソコン版のものです

USER DATA

待望の新作ゲーム

TOP15

COME ON!
NEW MD CD
SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今まで前人気の高かったソフトの多くが、先月大量に発売されたので、今月はランキングが激変した感じだね。でもまだまだこの後にも期待作が続くから安心かな。近いうちにサターン用のソフトも加える予定だから、そっちの順位も期待大だぞ。

1位

前回7位

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ/5月27日発売予定/5,800円/ACT/16M+8・6

266 POINTS

低価格で緊急発売決定だ!!
発売予定は変わらないけど、なんと16メガの5,800円という低価格で発売されることが緊急決定した。テイルスも健在。

2位

前回2位

LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG/CD

240 POINTS

壮大な舞台が待っている!
次々と発表される設定の数々に早くも期待度は上がるばかり。1作目とのつながりも気になるね。RPGファン待望の作品だ。

3位

前回6位

うる星やつら ディア マイ フレンズ

ゲーム アーツ/4月15日発売予定/7,800円/ADV/CD

144 POINTS

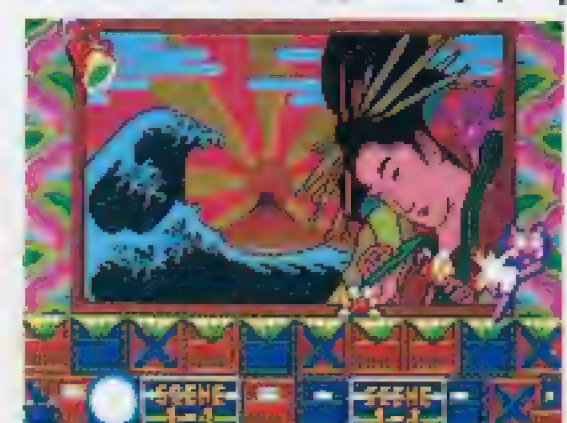
お楽しみが満載!
もはや懐かしアニメの部類に入る(?)あのドタバタアニメが復活。当時のノリを彷彿させる演出はファンでなくても必見。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ/4月23日	104
5	8	新創世記ラグナセンティ	セガ/6月17日	102
6	5	アウトランナーズ	セガ/5月13日	101
7	15	ラングリッサーII	メサイヤ/8月上旬	92
8	12	ロードス島戦記	セガ/5月予定	48
9	—	スーパー大戦略3(仮)	セガ/発売日未定	40
10	—	パノラマコト	サンソフト/7月予定	39
11	—	サージニングオーラ	セガ/発売日未定	36
12	—	イース・マスクオブザサン(YsIV)	セガ/発売日未定	35
13	—	スターウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント 6月下旬	34
14	—	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ/発売日未定	32
15	—	ダイナマイト ヘッディー	セガ/発売日未定	28

CHECK! 13 スターウォーズレベル・アサルト 15 ダイナマイト ヘッディー



あの名作の名場面を自ら体験できるぞ。デモもカッコイイ。



「ガンスター」に続くトレジャ―期待の新作。ギャグも満載。

※上のデータのポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

お買い得
一本勝負!



BEメガ ドッグ レース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR
BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

先月はみんなも買いたいソフトが多くて大変だっただろうけど、今月も発売ソフトは結構多いぞ。最近元気がなかったMEGA-CDのソフトも、今月はたくさんあるから、ユーザーのみんなもうれしいところだよ。メガドラカートリッジはちょっとお休みって感じ?

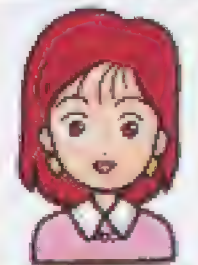
ACT...アクション
SHT...シューティング
RPG...ロールプレイング
ADV...アドベンチャー
SLG...シミュレーション
SPT...スポーツ
RAC...レース
PUZ...パズル
TAB...テーブル
A・RPG...アクションロールプレイング
VIC...バーチャルシネマ
QIZ...クイズ
ETC...その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

Game Beginner Girl

青山よりこ



「リーグはもちろん好きだけど、じつはだいたい前から女子サッカーのファンなのです。迫力とかスピードはないけど、その分ゆっくり楽しめるし、ウマイ人も多いんです。こっちも盛り上がってほしいな。」

Foreign Game User

OLIX光治



SYSTEM7とORBITALと一緒にライブをやるっていうので楽しみにしていたら、なんとチケットは3時間で完売しちゃったとか。予想外の売れ行きで、チケット買えなかった。くやしいぞー。

Game Mania Group

ハイローラーズ



先日、借金返済のためスクランブルで執筆した単行本の金がやっと振り込まれた。だが新たな借金を返済し、一攫千金を狙って馬に賭けたら一日でなくなった。進展なしだ。これではいかんな。(渋谷)

General Game User

ジャムおじさん



この本が出る頃は、もう3DOを手に入れた人もいるんだろうね。僕なんかも気になるけど「もう少し」というのがやっぱり本音。PCエンジンやメガドラが新機種と呼ばれてた5~6年前が懐かしいなあ...

1 枠

発売中 (4月1日発売)

ドラゴンボールZ 武勇烈伝



バンダイ / 8,800円 / ACT / 16M

コンティニュー制 / 2人対戦プレイあり

週刊『少年ジャンプ』で大人気連載中の同名漫画を題材にした格闘ゲーム。選べるキャラは11人。各キャラにはストーリーモードもつけられた。

平均
オッズ
6.5

SFC版よりちょっと難しめで、マニアックになったような気がするかな。お子様向けと思いきや、格闘マニアでも結構遊べます。内容も、SFC版の2本とは違う部分が多いので、あっちを持っていても、試してほしいな。ファンにはうれしいキャラも多いよ。

8

デュアルスクリーンや気の溜めなど、SFC版とほぼ同じ。ただし対戦型格闘ゲームとしては、それほど際だったモノがないのも確か。漫画同様、技を返せたりできるのは特徴的でいいけど、基本部分で物足りないところが多いんだよね。1人だと飽きやすいのも難点。

6

SFC版よりも操作が簡単になってたり、挿絵が結構似てるのは良い。だが、色使いや描き込みがかなり甘く、キャラの動きがごちないのは気になるぜ。声も意外とクリアだが、少ない感じだし。ファンならそれなりに楽しめるだろうが、オレはムムって感じた。(作)

5

絵的な部分でSFC版より粗い感じがするのは残念だけど、人気のキャラが総集編的に入っているのは◎。ストーリーモードも使い回しが気になるものの、ちょっとしたお楽しみとしてはいい感じだ。必殺技の応酬になりがちでやや単調ではあるが、技は派手でいいよ。

7

2 枠

4月29日発売

NBA JAM



アクレイトジャパン / 8,800円 / SPT / 16M

バックアップ(16) / 2人対戦プレイあり

本場NBAの実名選手54名を使い2ON2で対戦するバスケットゲームの移植。各選手お得意のダンクその他、ターボボタンでスーパーダンクも出せる。

平均
オッズ
6.5

これは2Pで遊ぶと、メチャ楽しいです。操作する人数が少ないので、細かいことを気にしなくていいし、操作も楽。ラフプレイも結構アリアリなので、格闘の対戦でもする感じで(?)遊べます。スーパーダンクはあまりに豪快で、もはやお笑いの域って感じですね。

7

これは結構気に入った。2対2でシンプルだということもあるんだけど、1Pプレイなら仲間1人をコンピュータが操作してくれるのがいいよね。遊べるモードがやや少なく、ターボも結局駆け引きに関係ないのは残念だけど、遊びやすさは良好。豪快さもなかなか良い。

7

最近ポロポロ出るNBAモノだが、これも特殊なシステムで興味を引いたぜ。操作系は従来のものと大差ないし、シュートも簡単に入ってしまうが、4人で遊べばフルプレイヤーでかなり燃える。1Pだと少しアキが早いけど、ストリートバスケのノリで遊べるぜ。(作)

6

リアルさの「テクモNBA」、ゲーム性の「ハイパーダンク」だとすると、これは両者の中間的な内容ってところかな。逆に言うところ中途半端な感じなんだけど、結局ウリが派手なダンクだけなのはツライね。実名はいいけど、パークレーあたりすらいいのは残念。

6

3 枠

発売中 (3月25日発売)

信長の野望・霸王伝



光栄 / 12,800円 / SLG / CD

要バックアップRAM / 8人まで対戦可能

おなじみの「信長の野望」シリーズ最新作がCDソフトになって再登場。新シナリオが1本ついた他、サウンドウェア、武将データファイルつき。

早くもCD版が出るということですが、内容のほうはほとんどカセット版と同じです。ただし、CDの特徴を生かした武将データファイルやオーケストラのサウンドウェアがついてるので、こっちのほうか断然オトクな感じ。あいかわらずマメで地道な(笑)ゲームです。

平均
オッズ
6.75

今までの信長シリーズとは、ちょっと変わった雰囲気作品。特にマップが城単位になり、より細かな行動ができるようになったのは面白いところ。意外と初心者でも遊べるし、辞書的なデータも充実してるので、入門用にはいいかも。でもゲーム展開はやや単調かな。

7

雰囲気は今までの「信長」を踏襲しているが、戦略を城ごとに委任できるため、プレイヤーの負担は減らせる(そのぶん命令項目は増えたが)のは○。でも富国増強につとめるのは、毎度同じで新鮮味はない。全武将をデータごとに一覧できる機能は評価できるが。(口)

6

「武将風雲録」よりも城や武将は増えたものの、イマイチそれがゲームに反映されきってない感じで不満が残る「霸王伝」。とりあえずカセット版よりオマケが多いし、アクセスも気にならないので買うならこっちかな。でも追加シナリオにあんまり意味がないのは残念。

7

4 枠

4月15日発売

うる星やつら
ディア マイ フレンズ

ゲームアーツ / 7,800円 / ADV / CD

バックアップ(3) / 1人プレイのみ

アニメ界に金字塔を立てた同名漫画を題材にしたオリジナルアドベンチャー。不思議な子供サッチャーとのひと騒動を描く。マウス対応。

すでに10年くらい前の懐かしのアニメですが、プレイしてみると、これが案外オモシロイ! ほぼオールスターキャストが当時の声のまんまで登場して、楽しませてくれます。あまり複雑な謎解きもなく、サクサク進んでくれるのもいいですね。渋い隠れキャラも満載よ。

平均
オッズ
7.25

いまさら「うる星やつら」はないでしょ、っていうのが正直な気持ちかな。ゲーム自体はPCエンジンなどによくあるデジコミが上質になったものって感じだが、原作を知らない今の子供には、いきなりこの世界にはなじめないんじゃない? 基本的に熱烈ファン向き。

8

フル画面に近いアニメやつまづきの自然な展開は「ゆみみみくす」よりも格段に内容は進歩している。特にセリフのタイミングや全体のテンポの良さは、開発者のこだわりを感じるほど。前半に比べ後半がやや一本道だが、ファン心理をよくつかんでます。(口)

7

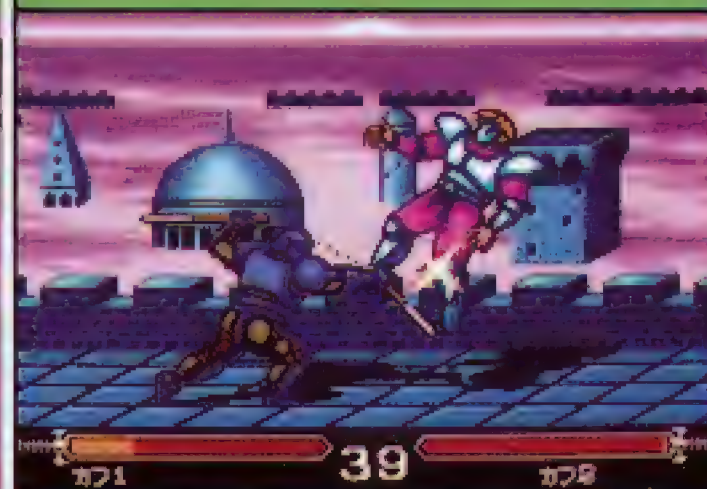
シナリオ自体に分岐はなく一本道ではあるが、各場面での自由度はかなり高く、じっくり楽しめる感じだ。まさにうる星の世界を「仮想再現」した中で遊ぶ感覚なんだけど、2~3時間で終わるのは少々残念。シナリオも、なかなかよくできてるから、ファンなら買いかな。

8

5 枠

4月15日発売

バトルファンタジー



マイクロネット / 8,400円 / ACT / CD

バックアップ(8) / 2人対戦プレイあり

闇の魔王軍の侵攻に対し立ち上がった、10人の戦士達が繰り広げるファンタジー格闘ゲーム。「観戦モード」や「育てるモード」つき。

うへん…。これは格闘マニアでなくとも、ちょっと残念なデキ。珍しくファンタジー系の格闘モノということで期待してたんだけど、全体的に動きもグラフィックも同人ソフトっぽくて、どうもなあ。でも大げさな生音声はとっても浮いてて爆笑もの。対戦には○?

平均
オッズ
4.75

キャラも結構多くてバラエティーに富んでるし、必殺技もそれなりに豊富…なのだが、どこかで見たようなものが多く、絵も技も薄っぺらい印象が強いんだよね。各技のバランスもかなり悪いし、どれもその場しのぎって感じだ。でも育てるモードはバカバカしくて○。

6

グラフィックがへたで描き込まれていないし、動きもガチガチ。最近の格闘ゲームに比べると、これはかなりツライと思うぞ。1P用の育てるモードはRPG風でそこそこ楽しめるが、シューティングもオマケ程度で、敵も強すぎる。あの声もイヤ〜って感じだ。(作)

3

「ブラックホールアサルト」で格闘モノにも結構手慣れたと思った同社だが、これはまただいぶ後退した感じで残念。コンフィグ系の充実度や多彩なモードなど、単なる格闘モノと違った楽しみをつけようとしているのはわかるが、どれも作りが甘く中途半端。奥も浅い。

5

6 枠

4月22日発売

アイ・オブ・ザ・ビホルダー



ポニーキャニオン / 7,800円 / RPG / CD

バックアップ(1) / 1人プレイのみ

テーブルトークRPGの名作「AD&D」のシステムを使った3DリアルタイムRPG。地下に潜むクサナターの野望に立ち向かう。マウス対応。

「ダンマス」タイプが好きな人向けですね。キャラメイキングは楽しいんだけど、好みの顔がイマイチ少ないのは残念。基本的に魔法の有効度が低いので、ゲームはだいぶツライです。リアルタイム制だから、積極性も必要。ポーッとしたり、すぐ死んじゃいますよ。

平均
オッズ
6.25

日本では人気がないようだけど、海外じゃ「ウルティマ」とかと変わらないくらいファンが多いシリーズだし、実際によくできてるゲームだ。古代ミュージックも重厚で渋く非常にいいし、日本語で遊べるのも良い。序盤はマッピングも必要なので、根気がある人にオススメ。

7

SFC版よりはいい感じで、ややアレンジされた移植は美しくまとまっていて好感が持てる。だが、もとに比べてキャラの絵がほとんど美化されているのはさすがに大きなお世話だ。美男美女ではなく、ゲソブスなところが男気を感じさせてくれていたのだからな。(渋)

6

取っつきは悪いけど、移植度自体は悪くないね。ただし時間差を利用したトラップなど、バズル的な謎解きが多く、基本的にシビアなのは好みに分かれるところかな。肉弾戦が主で、戦闘も結構大味気味だしね。パッドだとかなりイライラするので、マウスは必須だよ。

6

7 枠

4 月22日発売

爆伝
～アンバランスゾーン～

アミューズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/7,800円/ADV/CD

バックアップ (4) / 1人プレイのみ

総監督に爆風スランプ、キャラデザインに赤塚不二夫を起用した音楽アドベンチャー。壊れた世の中を修復すべく、3つの時代を駆けめぐる。

ものすごく大ざっぱに言うと、「スイッチ」っぽいんだけど、ギャグのセンスがどうも古いなあ…。ヘンなデモやイベントがミョーに多くて長いし、ブツとんだ話の展開にもちょっとついていけない感じ。個人的に爆風スランプは、音楽だけにし

5

平均
オッズ
3.75

これは爆風スランプが好きとか嫌いとかいう以前に、グラフィックやシステムが練られてない点が目につく。音声が入り、爆風の曲が聴けるのはCDらしくていいが、ゲーム展開は時代錯誤な感じだ。プレイヤーの意思がほとんど反映

3

ギャグ満載のコミカルアドベンチャー…を目指したんだろうけど、会話のテンポが悪く、どれもシラケてて笑えない。メガドラ初期に「おそ松くん」があるだけに、いまさら赤塚キャラを使うのもツライでしょ。最後の謎解きもヒドイし、全体的

3

なんか「スイッチ」を一夜漬けていじって、ゲームにした感じだね。内容のほうは、やり直しのきく紙芝居ってノリなんだけど、結局は一本道で、ギャグも古くさいものばかり。爆神の声も本人とはいえ、棒読みで素人っぽ

4

④

③

②

①

8 枠

4 月23日発売

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
1993 HEAVENLY SYMPHONY

セガ/7,800円/RAC/CD

バックアップ (4) / 1人プレイのみ

フジテレビとの共同企画により作られたF1レースゲーム。膨大な秘蔵フィルムが収録されている他、各コースも忠実に再現。監修川井一仁。

このオープニングはスゴすぎ！思わず見とれてしまいました。でもゲーム自体は超ムズで、私などは前へ進むことすら至難の技。レースものとしては超上級者向けですね。心して買わないと、かなり大変かも。川井一仁さんが寝りまくったとい

7

平均
オッズ
6.25

F1観戦にも行く私は、かなり期待してたんだけど、結果は残念ながらいまひとつ。ゲーム環境の設定や感動的なデモ、そして'93年再現モードのアイデアなどは特筆もののだが、肝心のゲームのデキがカクカクしてて残念。これならSLG色を強めた

6

ここまでF1の世界をリアルに味えるゲームはかつてなかっただろう。契約上、一部を除くが、全F1ドライバー＆マシンが実名で登場し、目の前を走る様は見ものだ。それだけにゲーム部分の貧弱さが残念。F1ファンは納得できてもゲーマーは納得いかん。(口)

5

シネパックの驚異的な映像に比べ、とかくゲーム部分が悪く見えてしまうが、かなりやり込めば徹底した本物志向に気づくはず。セッティング、画面構成、クイックターンなど見どころは多い。ただし、エンジン音やトンネル内の処理落ちはい

7

⑦

⑥

⑤

④

③

②

①

9 枠

4 月22日発売

タントアール



セガ/3,800円/ETC/4M

コンティニュー制 / 2人通信対戦可能

ゲームセンターなどで人気のバラエティーゲームがゲームギアにも登場。サブゲームを含め、全14種のゲームを収録。バトル、コンペモードあり。

とにかくいろんなパズルが入っているのがウレシイですね。人それぞれに得意なゲームや苦手なゲームがあるだろうけど、気軽に何回も楽しめる点はいいところ。これだけで、だいぶお得な気分になれます。でも、この液晶画面では「忍者どこじゃ」はツライなあ。

6

平均
オッズ
7.0

声が出ないだけで、あとはメガドラ版とほとんど同じ。移植が簡単なゲームとはいえ、そこで手を抜いていないのがいいね。ゲーム内容ももともとハンディマシン向けなんで、GGユーザーなら買って損はないでしょ。各ゲームの難易度は、若干

7

アーケードというより、メガドラ版を移植した感じだ。でも、完成度はやっぱり高い。収録ゲームがやや少なくなってるのはしかたないところだが、GGを意識したゲーム選定とオリジナルゲームが2つ入ってるのは○。ただし対戦するのが面倒

8

知能テストっぽいゲームから反射神経ゲームまでいろいろ詰まってるこのゲーム。苦手なゲームが続くとイヤ気がさすのはしょうがないところだけど、GG向きの内容なので、良しとすべきかな。細かい演出がカットされたり、オリジナルゲーム

7

⑦

⑥

⑤

④

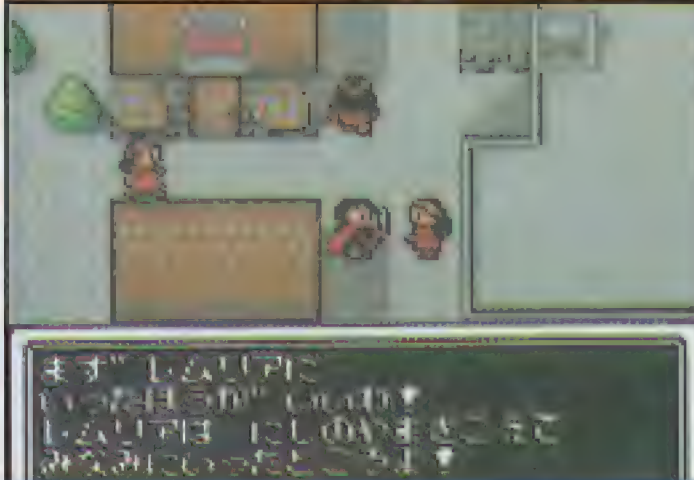
③

②

①

10 枠

4 月22日発売

女神転生外伝
～ラストバイブル～

セガ/5,500円/RPG/4M

バックアップ (3) / 1人プレイのみ

'92年12月にゲームボーイで出た同名ゲームの移植。ストーリー、マップ、魔法に若干の改良もされている。人類誕生前の第5惑星で冒険が始まる。

さすがに「女神転生」の外伝というだけあって、中身が濃いですね。本家に比べると世界観はやや弱いけど、2D画面構成なので、「ドラクエ」的な楽しみがお手軽に味わえます。いつでもセーブができて親切だし、シナリオも結構面白いからGG

7

平均
オッズ
7.25

いちおう「女神転生」シリーズの外伝だけど、本家とはほとんど別物と考えていい。GB版は某社で攻略本を作った私だが、カラーになって遊びやすいし、新たな追加部分もあって、かなりうまい移植になってると思う。でも通信機能を使った魔獣

7

シナリオが重くなりがちな本家「女神転生」シリーズに比べて、このGG版はサクサクと楽しめる手軽さがウリだ。フィールド型の画面構成は万人向けだし、魔獣合成といったメガテンシリーズならではの面白さも存分に

7

これは面白いね。メガドラ系には安心して遊べるRPGが少ないんだけど、その点これはファミコン系のRPGのノリでかなり楽しめる。特に魔獣との交渉や魔獣合成は普通のRPGとひと味違ってて、ハマること間違いなし。バランスが悪い部分もあるが、これは買いた

8

⑧

⑦

⑥

⑤

④

③

②

①

11枠

4月22日発売

GPライダー



セガ/3,800円/RAC/4M

通信2人プレイあり

3種類のバイクを駆使して競うレースゲーム。4つのコースでタイムアタック、トーナメント、グランプリ、ワールドツアーモードなどが遊べる。

コーナーリングがそれほどキツくないので、操作に気をとられずスピード感を満喫できるのがいいですね。3種類のバイクから選べるあたりは、なかなか本格的なんでしょう、その違いがイマイチわかりにくいのは残念なところ。コースももっと多ければ良かったな。

平均
オッズ

5.5

なんだか懐かしい雰囲気だけど、個人的には先月の「ソニックドリフト」に比べて、かなり遊べると思う。GGらしい、手軽な操作感覚もいいし、グラフィックも悪くない。ただし、淡々と走る感じが強いので、もう少し継続して遊べるモードがあればよかったのだが。

名前は変わっちゃってるけど、どう見てもコレは「ハングオン」のリメイク版。見ためや操作感覚は結構がんばってるけど、高速でS字カーブを曲がると、コーナーリングの切り返しに不自然な変化を感じるのには少々気になるところ。全体的に作り込みの甘さあり。(口)

今まで出なかったのが不思議な「ハングオン」タイプのゲームだね。ゲーム自体はそんなに難しくはないんだけど、コースやバイクの差にメリハリがなく、あんまり白熱できないのが残念。雰囲気而走らせるのもいいが、せめてBGMぐらいはほしかったところかな。



12枠

4月29日発売

NBA JAM



セガ/3,800円/RAC/4M

バックアップ(1)/通信2人プレイあり

メガドラでも出る、2on2のバスケットボールゲームがゲームギアでも登場。54名からなるNBAの実名選手達を使い、対戦を繰り広げる。

バスケットと言っても、2on2なので操作が簡単。GGでも見づらくないのがイイな。度肝を抜くようなスーパーダンクやラフプレイも気持ち程度に健在です。派手な演出がありますが、注意しないと見落としそうな細かい動きも、こだわりが感じられていいですよ。

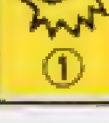
平均
オッズ

5.25

GG向けの手軽なバスケットゲーム。同時に発売されるメガドラ版に比べても、そんなに大きな違いはないと思う。かなりオーソドックスで、安心して遊べる半面、物足りなさもあるのは確か。駆け引きのポイントになるディフェンスがアバウトなのも残念な感じ。

メガドラ版とは比べられないから単体として見るぞ。まず操作が軽いのがいいし、グラフィックもがんばってる。だが画面全体が見にくくて、遊びにくいのは×。特に画面に4人全員入ると狭苦しいんだよね。データはよく入ってるがイマイチ楽しさが無いぜ。(作)

ハデなダンクシュートとスピーディーさがウリのゲームだけに、GGの小さな画面でチマチマ動かされても、どうも面白味は半減してしまってる感じだね。キャラの動作もかなり遅くなってるし、全体的に大味だ。でもGGソフトとしてはこんなものでいいのかな?

from
BEメガ
編集部

先月の話題作ラッシュに比べると、今月はちょっとラインナップがさびしい感じがな。一部でかなり点数の低いゲームもあるけど、それとは別に最近のゲームギアソフトの好調さも目を引くね。来月は、期待度ナンバーワンの「ソニック3」が登場してくるから、もう少し待つべし。

なんだかさびしいな

GGソフトが好調だよ

遊べるゲームも多いぞ

評価に困った今月...

今月はちょっと低調かな? 「ドラゴンボールZ」はSFC版を持ってない人はもちろん、持ってる人も余裕があれば試してみてほしいな。MDの「NBA」は、対戦だとかかなり遊べます。案外これが今回の私のイチ押しかも。「うる星」も(たぶん)ファン納得のデキだし、「ヘブンリー」は、あのこだわりとビジュアルは仰天もので必見です。ちょっと難しいすぎるけど、F1マニアなら大丈夫? 「ラストバイブル」はオススメ度高し。

大作と呼べるものはないけど、欲しいタイトルがいくつか目についた今月。メガドラでは「NBAJAM」「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」が良い。最近は海外の人気ゲームがほとんどロスタイムなしに、しかも日本語で楽しめちゃうんだから、選択肢が広がっていいよね。あと、ゲームギアは「タントアール」「ラストバイブル」が案外いいセンいってる。だけど私は3DOも買うつもりだから(「ロードラッシュ」が良さげ)、節約しないと。

期待の「ドラゴンボールZ」は、対戦モノとしてはそこそこ遊べるけどSFC版と比べると動きがやや粗いのが惜しい。今月のオススメは技術力で「うる星やつら」、マニア度とBGMのカッコ良さで「ビホルダー」、次点に「ドラゴンボールZ」を挙げたい。その他は…F1好きなら「ヘブンリーシンフォニー」を安くってから買うのも一興だ。GGは「タントアール」のデキが素晴らしい。「ラストバイブル」もやり込みたいデキだ。(口)

今月は前人気の高かったソフトもあったので、楽しみにしてたけど、結果のほうは「困ったなあ…」っていう感じだったな。「ドラゴンボールZ」は、グラフィックが甘いけど、とりあえず原作ファンにはオススメ。「ヘブンリー」も単にレースゲームが好きの人にはオススメできないが、F1マニアにはオススメできると思うぞ。とりあえず今月は「ラストバイブル」「うる星やつら」が買い。でも、困ったソフトも多いのは残念。



読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.38 JUDGMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切りは5月4日、当日消印有効です)。

◎オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.184
2	4	シルフィード	SHT	9.0498
3	5	どきどきお宝探し 謎解き / 東京マージャンランド	TAB	9.0272
4	2	ガントレット	A-RPG	8.9805
5	6	ぶよぶよ	PUZ	8.9761
6	3	夢見館の物語	VIC	8.9674
7	7	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.9484
8	11	ゆみみみくす	ADV	8.9145
9	9	テクモ スーパーボウル	SPT	8.8888
10	12	アドバンス大戦略 ドイツ電撃作戦	SLG	8.8739
11	16	ウイングポスト	SLG	8.8734
12	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8228
13	14	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8115
14	15	シャイニング・フォース	RPG	8.803
15	17	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.7912
16	8	フラッシュバック	ACT	8.75
17		NFLフットボール'94	SPT	8.75
18	19	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7045
19	18	シャイニング・フォースⅡ ~古えの封印~	RPG	8.6963
20	21	ストリートファイターⅡ ダッシュプラス	ACT	8.6366
21	23	THUNDER FORCEⅡ	SHT	8.6261
22	20	ペブルビーチの波瀾	SPT	8.625
23	10	ダイナブラザーズ2	SLG	8.6229
24	24	サンダーホーク	SHT	8.6222
25	26	ランドスターカー ~皇帝の財宝~	A-RPG	8.6088
26	25	ラングリッサー	SLG	8.6087
27	22	Jリーグプロストライカー	SPT	8.5949
28	27	天下布武 英雄たちの地味	SLG	8.5947
29	28	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5407
30	30	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5198
31	29	三国志Ⅱ	SLG	8.5129
32	34	スラップファイト	SHT	8.4324
33	31	バトルマニア大吟醸	SHT	8.4237
34		マイクロコズム	SHT	8.3846
35	36	武者アレスタ	SHT	8.3513
36	37	レススルボール	SPT	8.3384
37	35	ファイナルファイトCD	ACT	8.3337
38	32	アラジン	ACT	8.3316
39	38	アイラブ ミッキー・マウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3281
40	39	レンタヒーロー	A-RPG	8.3255
41	40	パーティークイズMEGAQ	QIZ	8.3251
42	41	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3071
43	33	マイト・アンド・マジックⅢ	RPG	8.2941
44	42	アリシア ドラグーン	ACT	8.2902
45	44	ナイトトラップ	VIC	8.2741
46	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2678
47	45	プロフットボール	SPT	8.2653
48	46	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2633
49	52	太閤立志伝	SLG	8.2622
50	48	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2529
51	51	PGA ツアーゴルフⅡ	SPT	8.25
52	47	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2427
53	49	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2372
54	55	提督の決断	SLG	8.2187
55	53	どきどきお宝探し 謎解き 片山まさゆきの麻婆通巻	TAB	8.2033
56	54	スタークルーザー	ADV	8.1956
57	61	騎士伝説	SLG	8.1904
58	57	マープルマッドネス	ACT	8.1818
59	50	ロード・ラッシュⅡ	RAC	8.16
60	56	バトルマニア	SHT	8.1505
61	58	アイラブ ミッキー・マウス ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1296
62	59	デビルクラッシュMD	PIN	8.1128
63	64	ワンダーボーイV モンスターワールドⅡ	ACT	8.0964
64	62	スーパーモナコGP	RAC	8.0895
65	63	メガジュヴァルツシルト	SLG	8.0822
66	65	スーパー大戦略	SLG	8.0708
67	67	重装機兵レイノス	ACT	8.068
68	74	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.0638
69	68	ナイトストライカー	SHT	8.0627

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

安心できる定番スポーツと、新機軸のCDシューティング。マニアならずとも押さえた「本命」だ。

17着 前回 NFLフットボール'94

セガ/'94・2・4 8,800円/SPT/16M	
全投票平均点	8.75
本誌の平均点	7.0

選手の動きが実写に見えるほどリアルで最高のデキ。少し難しいところもあるが、慣れてしまえば、思わず叫びながらプレイしてしまうほど盛り上がる、実況音声がかんかんいい。パスをタイミングだけで投げるのはちょっと…という気もするが、勝った時は最高に気持ちがいい。(群馬県・高根沢哲広・17歳) 数あるアメフトゲームの中でも、これは一番マニアックでとっつきにくい感じ。やけに敵のパスが通りやすいのも引くところだ。初心者には少々ツライかも。(群馬県・久保善計・21歳)
★全選手実名でリアルさもアップ。英語実況もグーだぞ。

◎対抗単穴馬紹介

一見地味だが、どちらも味のある海外ゲーム。通好みの「対抗単穴」1本だ。

154着 前回 ミュタントリーグ・フットボール

EAビクター/'93・9・10 8,900円/SPT/8M	
全投票平均点	7.4
本誌の平均点	6.5

ミュタント達にアメフトをさせてるのは面白いが、普通のアメフトゲームでは見ることのできない数々の演出は、まさに痛快の一言。システムも意外と洗練されている感じだし、他に類を見ないタイプのノリもいい。ただし相手ディフェンスにタックルされると、振り切ることがほとんどできないのは少々困りもの。(静岡県・田中拓・20歳) かなりアメリカンな雰囲気ゲーム内容に、音楽もマッチしてグー。普通のアメフトゲームに飽きたら、コレをやるべし。(茨城県・根本誠・19歳)
★EA独特のバ○ノリが最高。意外と遊べる1本だぞ。

オッズ表
A・B・C
寸評

新作ラッシュを前にまた波乱!

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月は先月首位に肉薄してた「ガントレット」が8点台に落ちたため、「ファンタシースター」が3ヵ月連続1位の座を守る形に終わった。他でも「夢見館」「フラッシュバック」「ダイナ2」など、去年末のソフトが軒並み順位を落とし、より安定した評点に落ちつつあるようだ。次回はついに「V.R.」や「ベアナIII」などの新作がドッと乱入してきそうだから、上位陣はまさに激戦必至。見ものだぞ。

【場外馬券場】 まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。今回登場の「幽☆遊☆白書外伝」のオッズはご覧の通り4.8だったけど、今回はなんとビッパリ賞が2人も出たのだ。というわけで愛知県の中島正哉さんと群馬県の鈴木国次くんには、各ソフト2本だ!

34着 前回 マイクロコズム

ビクターエンタテインメント/'94・2・25 8,800円/SHT/CD	
全投票平均点	8.3846
本誌の平均点	7.5

ゲーム内容だけを見ると、スタイルが古くさい、難易度が高い、ポーズがかけられないなど、アラはいくらでも出てくるが、動画関係はとにかく絶品。オープニングや中間デモはもちろんのこと、ゲームオーバー画面まで凝りに凝りまくっているのには、ただただ驚嘆。自機のパイロットの凍りついた表情は爆笑ものだぞ(笑)。(大阪府・児玉誠・22歳) 音楽がちよっとイカしてて、努力次第でクリアできるのが○。でも、方向キーの操作反応がかなり遅いのは大きな難点。(東京都・佐藤幸司・18歳)
★ゲーム部分の古さはデモで挽回? 演出で魅せるぞ。

171着 前回 ウインターオリンピック

セガ/'94・2・11 7,800円/SPT/16M	
全投票平均点	7.3
本誌の平均点	5.25

まず操作が難しい。特にモーグルだと、タイミングよく十字キーを左・右・左・右と押さないと、スピードも出ないし、ジャンプすらもできない。難易度のレベルも高すぎて、レベルが1じゃないとツライのはちょっと……。グラフィックとか操作感とは、それなりに良かったのだが。(北海道・阿達直樹・17歳) やっぱり金メダルを狙える「スキージャンプ」が良い。これは友達みんなとやると、盛り上がること確定! でも、他の競技はちとキツイかも……。滑降は爽快だぞ!! (福岡県・山下大輔・19歳)
★全国で盛り上がった冬季五輪。季節モノでタイムリー?

●その他欄外

やっと登場3本目。


EAビクター/'93・7・30 8,900円/SHT/16M	
読者	6.909
本誌	6.5

他社に先行してNBAものを3本も出したのはいいけど、どれも内容は同じで、動きがカクカクしてるのもいっしょ。でも内容は結構正統派なので、安心はできる。データが古く、地味なのが残念。(滋賀県・山田史朗・18歳)

△単穴馬紹介

どれもようやく10票集まった休養馬4本。平均点のわりに好評な(?)「単穴」だ。


211着 前回 — **ブギウギ・ポーリング**

	ビスコ/'93・12・10 6,800円/SPT/4M
全投票 平均点	6.9
本誌の 平均点	5.5

見ためは子供っぽくてイマイチ地味だが、友達4人とスベアモードで遊べば意外と楽しめる。ボールにスピンや強弱をつけることも簡単にできるし、「じゃま」するという要素もなかなか面白い。でも1人で遊ぶと空しくなることや、操作がやや大ざっぱになりがちなのは残念なところ。システムの、もう少しやりようがあった気がするが、こんなものかな。(京都府・岬忠弘・18歳) 一言だけ/ 口からボールを出すエイリアンに、右利きとか左利きとかあるのか(笑)? (福岡県・山下大輔・19歳)

★メガドラ唯一のポーリングもの。子供向けで手軽?

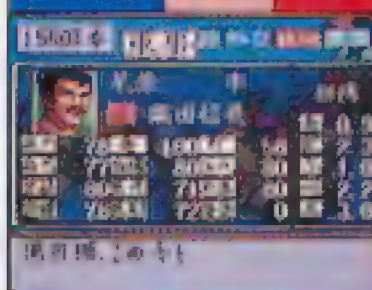
257着 前回 — **メタルファンク**

	ビクターエンタテインメント/'93・12・17 6,800円/RAC/4M
全投票 平均点	6.4
本誌の 平均点	5.5

グラフィックのカッコ良さは一見の価値ありだけど、初プレイであっけなくクリアできる簡単さは×。ポナスゲームで1回でも勝ちゃうと、まずクリアできると思っていい。難易度が変えられないのも、不満ではあるが、この簡単さが結構良かったりもする。2P対戦がキツイのと、チームが決められてるくせに強いチームと弱いチームの差がありすぎるのも×。暇潰し用に。(岐阜県・田代智文・15歳) さんざん待たされたけれどハッキリ言ってク○ゲー。雰囲気はいいが…。(大阪府・林耕平・19歳)

★ゲーム部分は地味で短いけれど、サイバーさは好印象。


284着 前回 — **信長の野望・全国版**

	光栄/'93・9・15 8,800円/SLG/4M
全投票 平均点	6.2
本誌の 平均点	5.5

方言モード、マウス対応など結構良い感じ…。だがしーしー/ 敵が強く難しすぎ。敵国に攻め込んでみると、自分のターンが回ってくるまでに、まわりの国に攻め込まれてすぐ死んでしまうし、内政が大切なゲームのわりに、年4回のターンってのもキツすぎる。内政に精を出して、いつのまにか寿命がきて死んでしまうのも、ちょっと…。(北海道・佐藤智彦・18歳) シンプルすぎるゲームだが、COMとやらずに何人かでやると簡単で面白い。でも跡継ぎ制がないのは×。(千葉県・南浩一・19歳)

★初心者用といいつつ本当は超ムズ。奥深さもイマイチ?

325着 前回 — **プリントストーン**

	タイトー/'93・11・19 3,880円/ACT/4M
全投票 平均点	5.6
本誌の 平均点	5.75

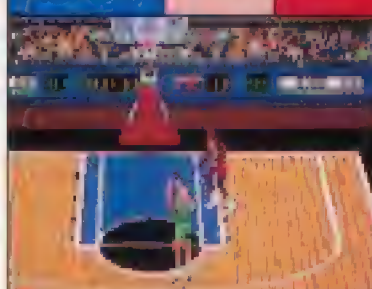
やった最初のほうは少し意地悪すぎてムカついたけれど、やり込んでみるとそうでもない。メチャメチャ安い価格設定もうれしいし……。でも、カートリッジの裏はなんで「TAITO」じゃなくて「SEGA」なの? (奈良県・村山務・16歳) ひょうきんな主人公のフレッドに、ひょうきんなゲーム内容…と思わせといて、じつはハードで超シビアな難易度はないよなって感じ。各面で違うゲーム展開が楽しめるからそれなりに先に進みたいくなるがこの値段ならこんなもんかな? (東京都・田中祐一・19歳)

★チープな音楽と昔風のアクション。タイトー頑張れ?

×要注意馬紹介

これまたようやく出た海外スポゲー1本と人気漫画のゲーム化作品。ちと危険な「要注意馬」だ。

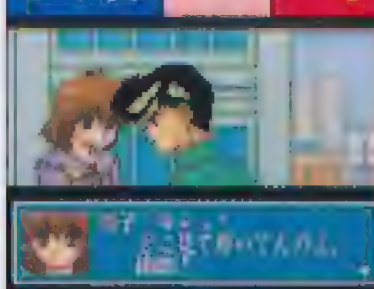
332着 前回 — **ジョーダンVSバード ONE on ONE**

	EAビクター/'93・8・20 8,900円/ACT/4M
全投票 平均点	5.5
本誌の 平均点	5.75

3on3ならまだしも、1on1ではやっぱり盛り上がらない。ジョーダン、バードともに引退してしまった今となってはねえ…。(長野県・高橋利和・18歳) とりあえず遊べないゲームではないし、シンプルな内容は気分転換にちょうどいい。でも、定価のことを考えると、物足りないのも事実。2~3,000円ならいいけど。(神奈川県・吉川壽男・21歳) かなりク○ってるゲーム。NBAファン向けのバスケものと思ったら3時間後にはキレていた。しかも4Mで8,900円/ (笑) (北海道・中尾哲郎・16歳)

★スーパースターが激突/ 2人対戦なら結構楽しめる?

362着 前回 — **幽☆遊☆白書外伝**

	セガ/'94・1・28 8,800円/ADV/16M
全投票 平均点	4.8
本誌の 平均点	4.75

絵はたいして動かないし、BGMもいまひとつ。やっぱりアニメ作品でこういった類のゲームを作るならCDソフトにするべきだと思う。ゲーム内容的にもアドベンチャー、アクション部分ともに大昔のファミコンゲームといった感じだし、全部で1時間半ほどで終わってしまうくせに、8,800円というのも高い。また大きいはずしを出しましたねセ○さんって感じ。(茨城県・石川貴史・16歳) ゴコからボスまで敵がへボいし、エンディングもしょぼい。これでは原作が浮かばれないぞ。(埼玉県・西田雄一・19歳)

★期待度は高かっただけに少々残念。他機種版にも負け?

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
70	79	ザ・スーパー忍	ACT	8.0617
71	69	鋼鉄帝国	SHT	8.0616
72	72	ザ・スーパー忍II	ACT	8.054
73	75	幻影都市 ILLUSION CITY	RPG	8.0526
74	70	球界道中記	SPT	8.0501
75	76	チェルノブ	ACT	8.043
76	73	ダイナブラザーズ	SLG	8.0387
77	71	F22インターセプター	SHT	8.0338
78	77	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0235
79	78	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0196
80	80	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.0126
81	83	ライズオブドラゴンブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9976
82	85	ロケットナイト アドベンチャー	ACT	7.9937
83	80	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9924
84	82	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9825
85	84	ノスタルジア1907	ADV	7.9763
86	91	大航海時代	SLG	7.9687
87	86	アウトラン	RAC	7.9639
88	90	雀皇登龍門	TAB	7.9629
89	88	三國志II	SLG	7.9628
90	87	戦場の狼II	ACT	7.961
91	93	タイムギャル	ACT	7.9597
92	92	エクランザー	SHT	7.9426
93	94	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9422
94	89	魔術道楽	SHT	7.9375
95	96	エコ・ザ・ドルフィン	ACT	7.9358
96	95	サンダーストームFX	SHT	7.9321
97	97	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9209
98	100	ロードブラスターFX	RAC	7.9031
99	66	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8974
100	104	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	SHT	7.8788
101	98	修羅の門	SLG	7.8735
102	99	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.872
103	101	バハムート戦記	SLG	7.8716
104	106	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8632
105	103	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.8629
106	102	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8605
107	105	ジョー・モンタナII スポーツフットボール	SPT	7.852
108	120	バリ・アーム	SHT	7.8372
109	107	メガロニア	SLG	7.8309
110	109	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8125
111	110	ジャガーXJ220	RAC	7.8
112	111	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7931
113	112	ファンタシースターII 運らざる時の終わりに	RPG	7.7557
114	113	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7556
115	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(MEGA-CD版)	SLG	7.7333
116	108	マッドナルド・トレジャーランド・アドベンチャー	ACT	7.7307
117	115	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.7176
118	117	ソーサリアン	A-RPG	7.71
119	116	アフターバーナーII	SHT	7.7081
120	124	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7017
121	119	ボールジャックス	SPT	7.6956
122	123	ツイंकルテール	SHT	7.6914
123	118	CRYING 〜運命の戦争〜	SHT	7.6796
124	127	ランバート	SLG	7.6666
125	122	ゴールデンアックス	ACT	7.6628
126	125	マスターズ・オブ・モンスターズ	SLG	7.6512
127	126	F1サーカスMD	RAC	7.6434
128	128	大魔界村	ACT	7.6331
129	129	チキチキボーイズ	ACT	7.6266
130	130	コラムス	PUZ	7.6099
131	131	スイッチ	ETC	7.5795
132	132	グランドスラム	SPT	7.5714
133	133	闘技王キングコロサス	A-RPG	7.5659
134	135	ロード・ラッシュ	RAC	7.5569
135	134	ゼロウィング	SHT	7.5517
136	136	乱世の覇者	SLG	7.5515
137	137	グライアスII	SHT	7.5425
138	139	スピードボール2	SPT	7.5303
139	140	ソーサリングダム	RPG	7.5281
140	121	激闘ワールドカップ	TAB	7.5263
141	138	クルードバスター	ACT	7.5155
142	141	空牙	SHT	7.5037
143	187	サイキック・マインクティグ・シリーズ vol.4 オールゴール	VCS	7.5
144	146	紫雲城	PUZ	7.4836
145	144	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
146	145	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4742
147	147	ビットファイター	ACT	7.4604
148	148	サイドポケット	TAB	7.4418
149	150	グレイランサー	SHT	7.4336
150	143	プロホッケー	SPT	7.4285
151	142	コラムスIII 対決! コラムスワールド	PUZ	7.423
152	149	ジノーク	SHT	7.4215
153	153	デビッド・ロビンソン バasketボール	SPT	7.409
154	—	ミュージアム・リーグ・フットボール	SPT	7.4
155	152	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3954

G オッズ表 B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

馬主の声

- サターンに対抗してメガドラは「ジュピター」と呼ぼう。ムーンクリスタ…。(宮城県・篠田勇・15歳)
- 「ファンタシースター」のバイクは全然役に立たない……。 (新潟県・高橋優太・13歳)
- 「ベアナIII」のアクセラが老けた……。放射能の影響か? (東京都・石田崇史・22歳)

- 最近のオッズ表Eからは、世紀末を感じる。(神奈川県・牧田健一郎・26歳)
- 「ファイナルファイトCD」を980円で買った。松崎しげるが歌っていた。(鳥根県・安達吾郎・16歳)
- ハド○ンがセガなら「林原めぐみのハートフル○」なんてソフトを出すはずだ。(岩手県・柄沢優木)

【場外馬券場2】お次の発表は前号登場した「龍虎の拳」の着順予想の結果だ。結果は248着と、かなり難しいものになったが、欄外予想屋が意外にも2着違いの246着と予想していたため(たまにはやるな)、なんとか4名の人が正解していたのだ。というわけで、厳正な抽選の結果、鳥根県・佐々木俊男くん、富山県・五十嵐貴史くん、大阪府・島田昭博くんの3名にソフト1本プレゼントするぞ。

オッズ表

※オッズ表のかしこい見方…初登場ソフトのオッズはやや高くなる傾向があります。初登場から2〜3ヵ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。


順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
156	154	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3736
157	155	エル・ヴィエント	ACT	7.3718
158	156	レミングス	PUZ	7.3684
159	157	グラナダ	SHT	7.365
160	159	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3636
161	160	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3625
162	114	中嶋信雄F-1 スーパーライセンス	RAC	7.36
163	161	ゲイングラント	ACT	7.3478
164	162	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3407
165	158	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3333
166	163	トーシャム&アーム	ACT	7.33
167	165	スーパーバレーボール	SPT	7.3218
168	177	ウルトラマン	ACT	7.3103
169	164	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3058
170	151	LHXアタックチョッパー	SHT	7.3043
171	—	ウインターオリンピック	SPT	7.3
172	166	ストライダー飛竜	ACT	7.2893
173	171	スノーブラザーズ	ACT	7.2884
174	168	アークス・オデッセイ	ACT	7.2703
175	176	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.2619
176	173	Hard Drivin'	RAC	7.2615
177	170	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.259
178	167	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2589
179	172	ゴールデンアックスII	ACT	7.2507
180	169	三国志II(MEGA-CD版)	SLG	7.2478
181	175	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
182	180	ヴィクセン357	SLG	7.1959
183	178	魔王連獅子	ACT	7.1851
184	179	ロイヤルブラッド	SLG	7.1785
185	184	アークス I・II・III	RPG	7.1688
186	182	エイリアンストーム	ACT	7.1493
187	181	マジンサーガ	ACT	7.1467
188	185	電忍アレスタ	SHT	7.1233
189	189	ローリングサンダー2	ACT	7.0938
190	188	エリミネートダウン	SHT	7.0937
191	191	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0781
192	190	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動	ADV	7.0714
193	183	キングサーモン	SLG	7.0526
194	199	ペーパーボーイ	ACT	7.0294
195	194	ワールドカップサッカー	SPT	7.0293
196	186	笑っせえるすまん	ADV	7.0256
197	195	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0158
198	193	雷電伝説	SHT	7.0145
199	196	ファイティングマスターズ	ACT	7.0129
200	197	ダーク・ウィザード 〜蘇りし闇の魔導士〜	SLG	7.0
201	200	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9897
202	201	ロードブラスターズ	RAC	6.9705
203	203	シムアース	SLG	6.9583
204	202	エアロブラスターズ	SHT	6.9377
205	204	ヘルファイアー	SHT	6.9343
206	198	パワーモンガー	SLG	6.9333
207	215	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.9166
208	—	NBAプレイオフ プラスVSプレイヤーズ	SPT	6.909
209	207	ガイアレス	SHT	6.9072
210	205	忍者武蔵伝説	SLG	6.907
211	—	フキウギ・ボーリング	SPT	6.9
212	209	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.8947
213	206	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8888
214	208	ファステスト・ワン	RAC	6.8884
215	217	ゾウ/ゾウ/ゾウ/レスキュー大作戦	ACT	6.8695
216	211	マーベルランド	ACT	6.8685
217	210	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8652
218	248	龍虎の拳	ACT	6.8541
219	213	雀偵物語	TAB	6.8532
220	214	オリンピックゴールド	SPT	6.8493
221	212	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8428
222	218	デトネーター・オーガン	ADV	6.83
223	219	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8118
224	220	TEL・TELスタジアム	SPT	6.8091
225	216	シャドーダンサー	ACT	6.808
226	222	メガパナール	PUZ	6.788
227	224	ATMサイキック・データテクニクシリーズ 3	VCS	6.7816
228	221	バトルゴルファー唯	SPT	6.7806
229	232	Aランタサンダー 誕生編	ADV	6.7792
230	226	ダイナマイトデューク	ACT	6.737
231	225	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7333
232	192	NBAバスケットボール プラスVSレイカーズ	SPT	6.7241
233	229	プロ野球スーパーリーグCQ	SPT	6.7027
234	228	ソル・フィース	SHT	6.6907
235	229	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6891
236	227	アンデッドライン	SHT	6.673
237	239	スライムワールド	ACT	6.6444
238	230	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.641
239	244	アルスラーン戦記	SLG	6.6296
240	233	デンジャラスシード	SHT	6.6279
241	243	OutRun 2019	RAC	6.625

名馬の厩舎

Written by 田中モサク

これに勝てば……

Vサイン!

38R	10着	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—		出走回数	33
		親馬	セガ	過去の着順成績	12・22・22・24・33・2 23・33・33・25・65・66 65・56・66・88・10・10
		誕生日	'91・6・21		
		売値	8,700円	本38レースの 読者平均オッズ	8.8739
		馬場種別	シミュレーション		
		馬体重	8 M+B・3	BEメガ読者表 の平均オッズ	8.0
騎乗定員	1人まで対戦可能				
厩舎情報 アドバンスド大戦略 ひとくちメモ		セガのメガドラソフト52作品。前作「スーパー大戦略」登場直後に企画が持ち上がり、2年以上の開発期間をかけて誕生したこの作品は、第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたセガの完全オリジナル作品だ。ユニット数は約500。キャンペーンモード（ドイツ軍のポーランド侵襲から第三帝国崩壊までを40数種の戦場で再現）とスタンダードモードがあり、ゲームのバランス取りだけでも、じつに1年近くかかれたといわれる。裏技はマップエディタなど多数あり。			

「アドバンスド大戦略」ファンの中には、パソコン版「大戦略II」にハマった人が多い。僕もその1人だったが、おかげで寝不足にはなるし、仕事も手につかなかったほどだ。でも、このゲームをやり込んでいくと、コンピュータとの戦いでは物足りなくなり、プレイヤー対戦、索敵モード、天候などのシステムが欲しくなってくる。そんな時、僕は「アドバンス大戦略」の企画を聞かされてびっくりした。アドバンスには、大戦略ファンが望んでいたシステムや機能がほとんど入っていたからだ。陸海空の戦い、天候、索敵や通信対戦はもとより「ユニットの進化」には驚かされたものだ。500種近くの古いユニットが登場するこのゲームをユーザーにわかるように作りあげてしまったのも見事としか言いようがない。内容は第二次世界大戦のヨーロッパが舞台となっていたが、テストプレイをしてみると、ユニットの配置やマップまで、まさに当時のヨーロッパ戦線が再現されていたのは感動ものだった。だが歴史を忠実に再現しようと作ってあるため、ゲーム後半にアメリカとソビエトが参戦すると、プレイヤーはなかなか勝つことができない。ドイツがアメリカとソビエトを

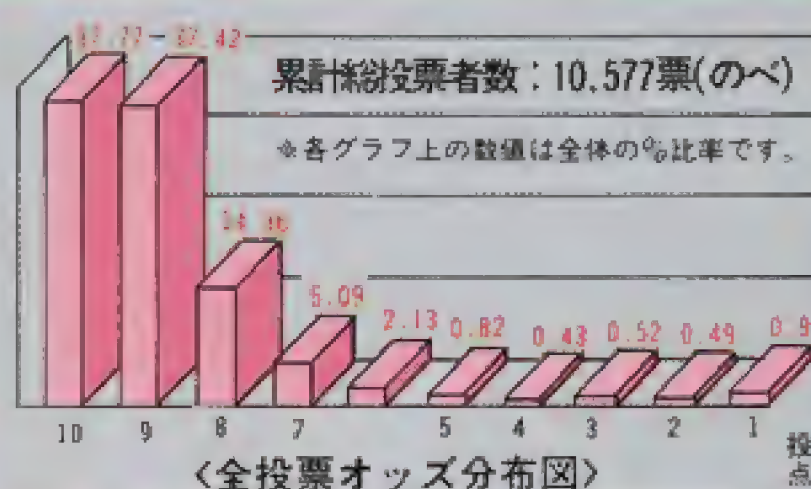
相手にしたことが、いかに無謀だったかということがゲーム上でも再現されているのだ。当時、僕は開発者に後半の難易度は高すぎるのでは？と聞いたことがあるのだが、「後半はゲームに勝たせるために作っていない」と明言されてしまったのを覚えている。確かに、実際のヨーロッパ戦線のドイツは後半にゲーム以上の苦しい戦いを強いられている。それが体験できるところにこのゲームのすごさがあるのだ。もしも、やり残したことがあるとしたら、各国の将軍の作戦や戦略を思考ルーチンで再現できなかったことだろう。開発スタッフもそれができれば完璧だったと言っている。これだけの思い入れが開発者にあったからこそ、このゲームは今でも根強い人気があるのだろう。このゲームが好きなのは、ヨーロッパ戦線の映画を見ることをオススメする。アドバンスドが、ドラマとなって目の前に再現されると思う。



今月の書き手はメガドラ
大戦略本の著者田中モサク
だ。裏技は、裏で活躍中。

BEメガデータ馬券

題材的な問題から、海外市場での販売がされていない「アドバンス大戦略」だが、国内ではロングセラーを続け、なんと15回にわたる再販がかけられている。累計販売本数もメガドラソフトで11位の位置（セガのみ対象）につけており、店頭での入手も店によって比較的容易だ。得票分布図は10点、9点台が驚異的な比率を占めており、読者の評価も上々だぞ。



読者に まかせろ!

アドバンス大戦略 白黒情報

これほど本格的なシミュレーションは、他機種にもないほどゴイ。豊富なデータ、キレイなグラフィック、索敵のON、OFFで調整できる難易度も良い。裏技を使えば本当に一生遊べるほどのデキだが、後半はメチャクチャに難しく、どうやったら敵を倒せるんだ！ってぐらい、手のつけようがない。(東京都・一宮正・23歳) ゲーム自体は良いデキだが、後半の思考時間が長すぎ。でも、キャンペーンをやっているとひとつひとつの兵器に愛着もわく。やり込むほどに味の出る1本だ。(山形県・立花慎二・20歳)



ここにも書けない数々の困難を経て発売されただけに、完成度はかなり高いね。進化、索敵、リアルな戦闘シーンなど見るべき点も多いぞ。続編は出るか？

名馬に送る
今月の格言

セガで一番粘った長期開発ソフトがコレ
2の完成度のせいで続編は作れなくなったのか？

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「たいちよー、大変ですうー！ 我がCM探偵団がG.G.の読者レースにページを取られそうですうー!!」「なにー！ 予想屋、テーマーゆーつもありだあー!!」「イデテテッ、……なにー！ 聞いてねえよ。編集のアニキ、どーゆーことだよー」「心配するな、こっちのページが増えるだけだ」「あっそ、オラ帰んな探偵団……てなわけで、「V.R.」はもち1着よ。

決断

本誌
記者の

中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける

作山軍曹

エクランザー



●セガ
●'93・5・28発売
●7,800円
●SHT
●1人プレイのみ

読者 7.9426

本誌 7.25

「Eksuranser!」こう叫ぶとカッコイイな。ところで数多く出ているハードには、必ずといっていいほどマニアックなメカロボットアクションが存在する。PCエンジンなら「ヴェイグス」。スーパーファミコンなら「ヴァルケン」などがそれだ。もちろんメガドライブにも、初期ではあるが「重装机兵レイノス」なんて名作がある。読んでるそこのお前、「お、作山軍曹がなんだかマジメな話してんぞ。こりゃ両が降るんじゃないか!?」なんて思ってるだろ。安心しろ(ナニを?)。

で、「Eksuranser」だ。マニアは「イーエクス・ランザー」って発音するんだぜ、覚えとけよ。でだ、このゲームの何がスゲーかって言うと、とにかくしっかりした設定とシステムが……なんだよな。自機

の特殊武器は光エネルギーで回復し、そのエネルギーは、バリアエネルギーにも転換可能とくる。シールドを回復するには、コンバーターを見つけて入るか、ミニコンバーターを取るしかないってワケだ。このシステムのおかげで単なるアクションゲームではなく、戦略性も必要になっているのがシビれるぞ。それと、やっぱステージ構成もオモシレーよな。樹海あり、富士山をのぞむ湖あり、超高层ビルあり、多重スクロールあり、モハメッド・アリ……ちがう! まも落ち着け。要は先の読めない展開ってのが、すげーワクワクしちゃうのよ。しかもステージごとに攻略方法が違ってくるのいいぜ。速攻でいか、じっくり戦うとか、いろいろ楽しめるのな。もちろん、キャラのデザインもカッコイイぜ。自機はもちろん、支援機とかもカッコイイぜ。ドット1つ1つに意味がある感じなのよ。ホント細かすぎて感ぜ。でも、そこにホレるのよ。このこだわりこそオレ達メカマニアの求めていたのはモノなんだよな。いやー、いいとこばっかのゲームだね。オレなんかヒマさえあれば遊んでるぜ、もう難易度ヘビーでも楽勝だからな。でもよ、最後にひとこといわせてくれ。あのな……。

エンディングはへボイなあ……

◆パーティークイズMEGA Q (セガ)



セガクラブに本格的に参入したセガオリジナルのクイズゲーム。クイズ番組に予想や解答などを楽しめる。

えーコホン、みなさん、私はなんと「カルトQ」の予選を満点で通過し、「スーパー○リオクラブ」のクイズ大会で優勝したことがあるのです! これがなにを意味するかと申しますと、その経験を生かして「MEGA Q」のレビューを書こうとか、そういうことではなく、単なる自慢です(笑)。終わり。

で、「MEGA Q」だけど、ノリノリだねーコレ。プレイヤーがクイズ番組に出演するという設定で、時報やCMが入っていたり、司会者のセリフがソレっぽかったりと、「すっかりその気」の演出がグ〜。特にマルチタップなどのCMは必見。BGMにセガの社歌「若い力」が使われているのには気づいた?

と、そういうところでマニア心をくすぐりながら、

問題がいたって普通なのは太いに評価すべき点。普通、アーケードとかのクイズゲームの問題って、なんかオタッキーなものに偏ってるもんね。

一番の魅力は、マルチタップで最大5人まで遊べる。こと。約15分の短い時間で勝負がつき、シューティングをクリアしたのと同様の充実感が味わえると

私の

あって、編集部ではひっぱりだこだったそーな。問題文がワザと読みにくく表示されるコーナーや、ボタンを速く押した順に高い得点が与えられるコーナーなど、テンポよく展開されるので、短い時間の中で何度も盛り上がる。問題自体は誰もが分かるレベルで、勝負は早押しや問題文を読み取るテクにかかってるところもウマイ。「もう少しで勝てたのに、よし次こそは!」ってスタートボタン押しちゃうんだよね。

推奨馬

ホンダベるの

このセンスが
いいのよね

このゲームに出てるセガのロゴもイカサの……

次に出たら 買い!!



テクモスーパーボウル (テクモ/93・11・26/8,900円/SPT)

スーパーファミで30万本、ジュネシスで80万本売れたと言われる「テクモスーパーボウル」だが、国内メガドラ版はかなり少ない数しか出ておらず、再版予定もない。見つけたら買え。

休養馬
カルテ

スペース・ファンキーB.O.B.
(EAビクター/ACT/8M)

未出走馬「スペース・ファンキーB.O.B.」は、いまだ宇宙の彼方で放浪中だ(笑)。EA得意の海外○○ゲーとして勢いよく旅に出るも、あまりのブツとぶりで軌道を反れ、エナジー充填率は10%に。ボブの運命はいかに?



順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
242	231	魔物ハンター妖子 第7の巻	ACT	6.6232
243	237	ワニワニWorld	ACT	6.6
244	236	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
245	238	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5895
246	240	TATSUJIN	SHT	6.5871
247	234	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5844
248	252	CRUE BALL	PIN	6.5789
249	242	太平記	SLG	6.5767
250	235	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.5714
251	241	サイバーボール	SPT	6.5615
252	245	ヴォルフィード	PUZ	6.5117
253	174	MIG-29	SHT	6.5
254	264	サイボーク009	ACT	6.5
255	247	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4437
256	249	将棋の星	TAB	6.415
257	—	メタルファンク	RAC	6.4
258	250	エアダイバー	SHT	6.3933
259	251	フェリオス	SHT	6.3907
260	253	フォゴットンワールズ	SHT	6.377
261	255	アーネスト・エバンス	ACT	6.3692
262	254	ドリームチームUSA	SPT	6.3548
263	257	JuJu伝説	ACT	6.3461
264	265	ジュラシック・パーク	ACT	6.3414
265	289	007・死闘	ACT	6.3333
266	258	バットマン	ACT	6.3277
267	261	Dahna女神誕生	ACT	6.325
268	260	横道神世紀フェイエリア	RPG	6.319
269	259	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3083
270	262	ワンダードッグ	ACT	6.2926
271	291	T.M.N.T.トーナメントファイターズ	ACT	6.2888
272	256	らんま1/2 白雲愛恋	ADV	6.2873
273	263	スーパーハンガオン	RAC	6.284
274	266	バッドオーメン	ETC	6.2727
275	246	アルシャーク	RPG	6.2608
276	267	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2608
277	268	バトルロード	ACT	6.2571
278	272	テクモワールドカップ'92	SPT	6.25
279	271	ESWAT	ACT	6.2465
280	270	ゴールデンアックスIII	ACT	6.2347
281	269	Blue Almanac	RPG	6.2289
282	274	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2133
283	273	カメレオンキッド	ACT	6.2038
284	—	信長の野望・全国版	SLG	6.2
285	277	まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険	ACT	6.1862
286	276	スーパーリーグ	SPT	6.1813
287	295	Vay〜流星の雫〜	RPG	6.1515
288	278	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1408
289	281	ディック・トレイシー	ACT	6.1151
290	279	スペースハリヤーII	SHT	6.1128
291	280	ヴァーミリオン	A-RPG	6.1015
292	286	Art ALIVE	ETC	6.0864
293	282	ヴァリスIII	ACT	6.0724
294	285	スパイダーマン	ACT	6.0377
295	287	シーザーの野望II	SLG	6.0277
296	284	ポピュラス	SLG	6.0234
297	290	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	6.0
298	275	キリング・ゲーム・ショー	ACT	6.0
299	293	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.9122
300	292	ジェームスボンディII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.9
301	296	ダーウィン4081	SHT	5.8935
302	294	ヴェリテックス	SHT	5.8923
303	297	ウルフチャイルド	ACT	5.88
304	298	バーニングフォース	SHT	5.8534
305	300	サイオブレッド	ADV	5.8354
306	299	クラックダウン	ACT	5.8318
307	302	ブロックアウト	PUZ	5.8186
308	283	デバステイター	ACT	5.8095
309	301	ヨーロッパ戦線	SLG	5.8
310	309	ジュエルマスター	ACT	5.7948
311	303	ファイアームスタング	SHT	5.79
312	306	ザ・ニュージランドストーリー	ACT	5.7839
313	304	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7826
314	305	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7824
315	307	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
316	308	ウィップラッシュ	SHT	5.7705
317	312	スティールクロンズ	SHT	5.75
318	310	クラックス	PUZ	5.7298
319	311	ゴーストバスターズ	ACT	5.7267
320	313	大旋風	SHT	5.7234
321	288	ソニック・スピンボール	PIN	5.7159
322	314	アローフラッシュ	SHT	5.7045
323	317	スーパーH.Q.	RAC	5.64
324	315	バットマン・リターンズ	ACT	5.6296
325	—	フリントストーン	ACT	5.6
326	316	アフターバーナーIII	SHT	5.5714
327	319	パチンコクーナン	ETC	5.5428

◎オッズ表 D ※正しいオッズ投票のしかた! : やめましょう! むやみな! 一点投票 & メーカーさんの組織投票! (笑)

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】最近、真面目に考えてないよういて、結構調子のいい予想屋様だぜ。次のページにもあるとおり、近々ゲームギアの読者レースも始まるそうだから、また俺様は探偵団。てなわけで、「ベアナIII」は7.9666だ。どうかね。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②:各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点付きの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
328	320	タズ マニア	ACT	5.5365
329	318	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.5189
330	321	FZ戦記AXIS	ACT	5.5037
331	323	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5
332	---	ジョーダンVSバードONE on ONE	SPT	5.5
333	322	マーシャンCOP電	TAB	5.486
334	332	マスターオブウェポン	SHT	5.4285
335	329	ルナーク	ACT	5.4177
336	325	モンスターレア	ACT	5.4108
337	327	DJボーイ	ACT	5.4022
338	330	アイル・ロード	RPG	5.3984
339	331	ランボーⅡ	ACT	5.3969
340	326	エグザイル〜時の狭間に〜	A-RPG	5.395
341	324	究極タイガー	SHT	5.3826
342	328	シャドウオブザビースト 魔性の掟	ACT	5.3636
343	333	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3513
344	335	ファイナルブロー	SPT	5.3451
345	334	ザ・キックボクシング	SPT	5.3333
346	338	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2511
347	336	パワーアスリート	ACT	5.2347
348	339	アトミックロボキッド	SHT	5.2222
349	340	天龍メガCDスペシャル	SLG	5.1733
350	342	ファットマン	ACT	5.1239
351	341	G-L O C	SHT	5.1136
352	343	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1005
353	344	ターボアウトラン	RAC	5.0476
354	337	GODS	ACT	5.0
355	346	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9767
356	347	A列車で行こうMD	SLG	4.9565
357	345	ストームロード	ACT	4.9259
358	349	シーザーの野望	SLG	4.9074
359	350	メガトラックス	RAC	4.8534
360	351	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8219
361	348	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8
362	---	幽☆遊☆白☆雲外伝	ADV	4.8
363	352	ヘビーノバ	ACT	4.6968
364	353	インセクターX	SHT	4.6885
365	356	セイソード	ACT	4.6333
366	354	獣王記	ACT	4.5889
367	357	アレックスキッド 天空魔城〜	ACT	4.5678
368	355	港のトレイジア	RPG	4.5664
369	358	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5113
370	359	ゴズミック ファンタジーStories	RPG	4.4318
371	360	アネット再び	ACT	4.4044
372	361	火激	ACT	4.3821
373	362	レスルウォー	SPT	4.3648
374	364	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
375	365	JUNCTION	PUZ	4.3148
376	366	スーパーハイドライド	A-RPG	4.3138
377	363	SDヴァリス	ACT	4.2452
378	368	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.1824
379	367	サンダーフォックス	ACT	4.1692
380	369	カース	SHT	4.144
381	370	ズームノ	PUZ	4.1351
382	372	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1241
383	373	ビーストウォリアーズ	ACT	4.035
384	371	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	4.0123
385	374	凶天魔王	ACT	3.8341
386	375	デスプリンガー 秘められた紋章	RPG	3.7468
387	376	あゝ探偵潮	SPT	3.647
388	378	ストリートスマート	ACT	3.4476
389	377	超龍電烈伝ディノランド	PIN	3.44
390	380	中嶋信雄 F-1 HERO MD	RAC	3.3723
391	379	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3144
392	386	邪神ドラクソス	ACT	3.2881
393	381	流星ウエストストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.2301
394	382	ラストンサーガⅡ	ACT	3.1546
395	383	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0724
396	384	XDR	SHT	3.041
397	385	ソードオブソダン	ACT	3.014

オッズ表
D・E
寸評

ついに復活! 帝王の中の帝王ソダン

あんまり注目されない日陰の口表に、いつも注目されてる(笑)日向のE表の動向だが、一時期そのまま帝王の座からスズル一般庶民になり果てるのではないかと恐れられた最下位帝王ソダンは、今月ついに逆臣ドラクソスを追いやり、「帝王の中の帝王」の称号を獲得するに至ったのだ。「やはり帝王はソダンのダンナじゃなくては」という庶民の声をよそに、帝王は早くも新たな強敵を察知した模様。果たしてそれは…新たな凶敵の波乱が待ち受ける!? (続く)

急告

ついにやりますっ! はじまりますっ!
GGソフト読者レース開始のお知らせ

ゲームギアソフト・ドッグレース好成績リスト

順位	ソフト名	発売日	ジャンル	平均点
1	シャイニング・フォース外伝Ⅱ	'93・6・25	RPG	8.25
2	ARIEL(アーリエル)	'91・12・27	SLG	8.25
3	シャダムクルセイダー	'92・9・18	RPG	8.0
4	ギアスタジアム	'91・4・5	SPT	8.0
5	魔導物語Ⅰ〜3つの魔導球〜	'93・12・3	RPG	7.5
6	ファンタジーゾーンGear	'91・7・19	SHT	7.5
7	シャイニング・フォース外伝Ⅰ	'92・12・25	RPG	7.25
8	モンスターワールドⅡ	'92・3・27	ACT	7.25
9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	'91・12・28	ACT	7.25
10	対戦型大戦略G	'91・9・28	SLG	7.25
11	ワギャンランド	'91・7・26	ACT	7.25
12	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	'91・3・21	ACT	7.25

※上記のデータは「BEメガドッグレース」の平均点が上位のものから並べたものです。同じ点の場合は発売日の新しいものを上にしています。

最近充実のゲームギアソフト! 買いはコレだ!?

さ〜て、お待たせしました。かねてから要望の強かったゲームギア(以下GG)ソフトの読者レースをついにやることになったぞ。

今月は、P.97からGGの大特集もやってるけど、最近のGGは売上げも好調で、中にはヘタなメガドラソフトより売れるソフトも多かったりするのだ。こりゃ〜もう、やるしかないって感じだよね。今年はセガも、GGをハンディゲーム機のトップにすべく、強力に販促をかけるそうだけど、ユーザーのみんなも、そろそろGGにはどんなソフトがあって、どれが面白いのか知りたいはず。そんなわけで、みんなの公正な評価で、GGソフトの実態をいつでも見られるようにしようってわけだ。

上の表は、とりあえず本誌のドッグレースで、いい点数(平均オッズ7.25以上)を獲得したソフトを上位から並べたものだが、P.99〜101にもあるとおり、まだまだGGにはたくさんのソフトが発売されているのだ。今回は、GG読者レース開始記念ということで、第1回目のGG読者レースでトップを取るソフトを予想する、プレゼントクイズをやるぞ。ちなみに、応募ハガキと応募券は従来のメガドラ用と共用だ。下の記入例をよ〜く見て、ジャンジャンソフト投票とトップ予想を送ってきいれ(※予想は非GGユーザーもOK)。当選者から5名にお好みソフト3本プレゼントするぞ。というわけで、GG版の開始予定は2〜3カ月後。期待してくれよ!

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、高速演算DSPを搭載し、不可能を可能にしたAM二研の名作移植「バーチャレーシング」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。もとのファンも多いこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外とするぞ。



「バーチャレーシング」は何着だ?
今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、
やっぱり1着だって?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!

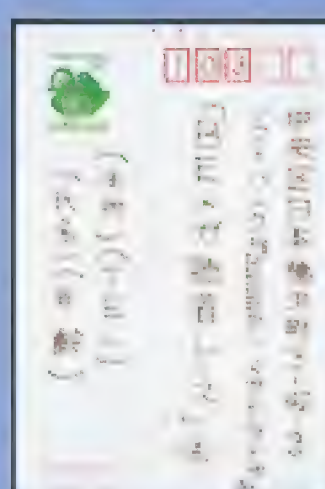
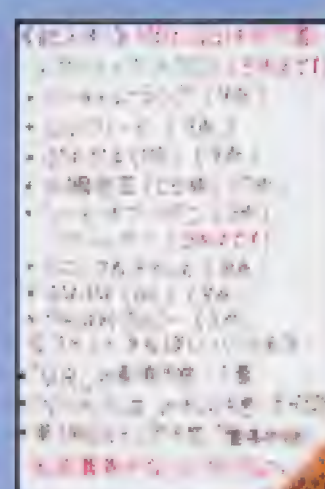
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ビタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、帰ってきたセガの格闘ゲームの定番「ベア・ナックルⅢ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



前作とあまり変化はないけど、安心できるデキ?

BEメガ読者レース 参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版「ぶよぶよ」こと「MEAN BEAN MACHINE」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(メガドラ5本、GG3本まで)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、第1回GGトップソフト予想、ほしいソフト名などを右のように書いて送ってくれ。締切は5月4日だぞ。

今月のにんじん!



短も音もせーんぶアメリカン(30)アダプタ付きたぞ。

BEメガ編集部総評

新ハード「サターン」の登場を前にして、ついにゲームギアソフトの募集も始めることになった「BEメガ読者レース」。当然この秋にサターンが登場すれば、サターン用ソフトも募集対象に加える予定だから、これからのソフトランキングは、さらに楽しみだよね。来月は、メガドラの大本命「V.R.」が登場予定の他、新作も大ラッシュになりそうで今から大変だ。最下位帝王も安泰かどうか見ものだぞ?

【3月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は3月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「スーパーバトルタンク」の当選者を発表するぞ。今月の進学・入学おめでとうな人は、新潟県・高橋淳さん、千葉県・徳山優くん、滋賀県・川上美穂さん、宮城県・伊勢和也くん、埼玉県・岩崎智也くんの5名だぞ。待っててちょーだい。

BE-MEGA

← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



SPOT

大阪に屋内型大型テーマパーク
セガ「ガルボ」がよいよオープン

4月14日、大阪港南アジア太平洋トレードセンターのアメニティーゾーンO's(オズ)内に、遊び空間「ガルボ」がオープンする。これは、セガが全国50カ所に展開を進めている屋内型テーマパークの第1号。ガルボとはGALA(お祭り)とBOX(箱)からの造語だが、この名称にふさわしく、「バーチャル シューティング」などのライドタイプの大型アトラクションや、おなじみAS-1、「バーチャフォーミュラ」などがズラッと並ぶ。7月には横浜にも同様の大型テーマパークがオープンする予定だぞ。



ライドシューティング「ゴーストハンターズ」(上)と古い型のアストロノミコン。

ガルボ…入場料大人300円、アトラクション料全500円、600円、営業時間10時~23時

EVENT

全国のセガAM施設で
「DAYTONA USA」
ファーストライアルキャンペーン開催!

最新アーケードレースゲーム「デイトナUSA」はもうプレイしたかな? セガは4月16日から5月15日まで全国約400店のセガ・アミューズメント施設にて、ラップタイムを競い合う「デイトナUSAファーストライアルキャンペーン」を実施。参加者には毎週抽選で「デイトナUSA」のグッズがプレゼントされるぞ。



EVENT

GWは「LIVE UFO'94」で
トップレーサー&格闘王を目指せ!

4/29から5/8まで東京・国立代々木競技場で開催される「LIVE UFO'94」。セガの協力によって運営されるゲームブース「VIRTUAL STADIUM」では、夜の特別イベントとして、V.F.、V.R.、それに「デイトナUSA」のトーナメントが連日行われる。ぜひ参加しよう。



●夏の劇場公開に向け制作快調「餓狼伝説2」

オリジナルストーリーが楽しめる劇場映画「餓狼伝説」。この夏の公開に向け順調に制作が進んでいる。このゲームの大ファンでもある大張正己が、監督、総作画監督、それにキャラクターデザインの三役をこなす。また声優陣も主人公テリー・ボガードを錦織一清が、不知火舞を三石琴乃が熱演。完成が楽しみだ。写真のポスターがある劇場で前売り券を発売中。



●ゲーム機みたいなシーケンサー「QY8」

新しいハンディゲーム機が登場? 実はコレ音源つきのシーケンサー(ヤマハ/25,000円)。データの楽譜表示や50種類のバックギンパターンにより、初心者でもかなり遊べるマシンになっている。



●CAPCOMロゴが光るセレッソ大阪

来年のJリーグ入りを目指すJ1のセレッソ大阪がユニフォームを披露した。チェリーピンクをベースに、胸にはカブコンロゴが入っている。昇格のあかつきにはJEF(セガ)やフリーゲルズ(バンダイ)との対決が楽しみ!



●セガがユーザー向けFAXサービスを開始!

セガはFAXを使ってユーザーがほしい情報を簡単に引き出せる「セガFAXクラブ(仮称)」を5月1日から開設する。内容は、新作(MD、MCD、GG)情報、ソフト攻略、サードパーティーコーナー、イベント情報、アーケード情報、ハード&パーツ解説、プレゼントコーナーなど、合計30ボックス(情報)を予定。FAX番号は03-5950-7790だ。ひょっとするとBEメガのコーナーもできちゃうかも。現在、もっと親しみやすい正式なネーミングを募集中。採用者にはプレゼントもあるぞ(宛先:〒144大田区羽田1-2-12 セガ・CSマーケティング本部販売推進課)。

●竹本泉の世界がオリジナルアルバムに

MDユーザーでもある竹本泉さんの世界をオリジナルCD化した「うじゃうじゃパラダイス」が5月21日に発売(イチク/3,000円)されるぞ。歌を担当するのは現在ぐんぐん成長中の新人、井上麻美ちゃんだ。みんな期待してね!



●千葉麗子がインタラクティブドラマに挑戦

視聴者の意見によって物語が変化する、WOWOWのインタラクティブ・ドラマ「妖蝶キリコ」がスタート。中心人物の由香を千葉麗子が演じるぞ。彼女は4月21日に「Non Stop/One Way Love」(サイトロン、¥1,000)もリリース。今後の活躍が楽しみ。



NEW RELEASE

Starting Over/中西圭三

様々なアーティストへ曲を提供しつつも、本人のアルバムも相変わらず絶好調。おなじみのポップなサウンドだが、特にストリングスやプラスのアレンジに注目して聴こう。代ゼミのCMソング「A.C.E.」も収録。

●パイオニアLDC/発売中/¥3,000



FANTASIA 東京スカパライズオーケストラ

ジャズ、ファンクなど、様々なジャンルのテイストが混ざりあって解放感のある爽やかさを生み出している。オープンカーで聴ければサイコーだね。クリップビデオと渋谷オンエアでのライブビデオも同時発売。

●EPICソニー/4.21発売/¥2,800



森敦彦 レゲエ・セレクション

横浜フリーゲルズの守護神、森敦彦選手のレゲエ好きはかなり有名。その森選手自身が選曲したレゲエアルバムが登場。もちろん本人の解説つきだから、これからレゲエを聴こうと思っている人にはピッタリなのだ。

●JIMCO/4.25発売/¥3,000



ナムコグラフィティコレクション〜ベスト10〜

ビデオゲームグラフィティシリーズからファン投票で選出されたオリジナル11曲+アレンジ11曲を収録。特にアレンジは単なる音源の差し替えとは違う面白さを認識させてくれる。今聴いても「ワンダーモモ」は最高だ。

●ビクターエンタテインメント/4.21発売/¥2,800



大航海時代II スペシャルエディション

「大航海時代II」のサウンドウェア全曲に加え、前作「大航海時代」の中から選りすぐった5曲を収録したスペシャル版。なんと70分近い長時間収録なので、ゲームをプレイしながら聴くと盛り上がるでしょう。

●光栄/発売中/¥2,600



MEGATEN WORLD 女・神・世・界

真・女神転生と最新作のII、魔神転生、ラストバイブルI・IIから代表的な曲を全く新しいアレンジで収録したベスト盤。24ページオールカラーのライナーにはおなじみの開発秘話や裏話もたっぷり掲載されているぞ。

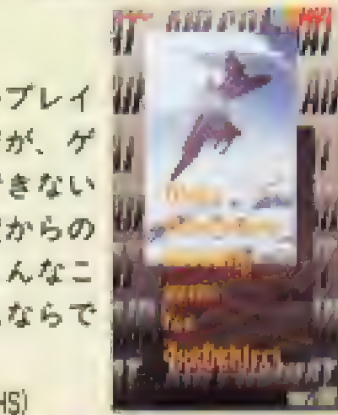
●ポニーキャニオン/4.21発売/¥2,500



エアーコンバット

通常のゲーム画面でのスーパープレイを収録しているのはもちろんだが、ゲームセンターでは見ることができない後方や下方など、様々な角度からの視点での映像も特別に収録。こんなことができるのもポリゴンゲームならではの企画といえるだろう。

●ビクターエンタテインメント/発売中/¥4,900(VHS)



INFORMATION ■ コカコーラボトルーズが、ファッションやスポーツ、音楽などの最新情報を毎週電話でお届けする「コーク週刊テレマガジン」で、協賛しているセガの最新情報が聞けるぞ。オリジナルグッズ(非売品)のプレゼントもある。電話番号は、札幌・011-737-9991、東京・03-5496-9999、名古屋・052-581-9922、大阪・06-765-9998、高松・0878-51-9991、福岡・092-713-9919。

INFORMATION ■ 岡山放送「BEメガワールド」の放送予定: 4月21日、4月28日とも「FI HEAVENLY SYMPHONY」お楽しみに!!

BE MEGA RACING FREAK Vol.3



これぞXの「ZARD」の坂井泉水(左)のキャンギャル時代の姿だ。この頃の名前は浦田幸子。ちなみに右端は岡本夏生なのだ。'90年8月。

アイドルになったキャンペンギャルたち♡

サーキットの華キャンペンギャルは、芸能界への登竜門でもある。古くは杉本彩、フジテレビの中村アナもサーキットの華だった

時期がある。そこで今回のスペシャル企画！アイドルになったキャンギャル大特集だ。知っている娘が何人いるかな？



こちら無敵でも有名な(笑)幸子。'90年8月時のサイズは168cm・84・58・88



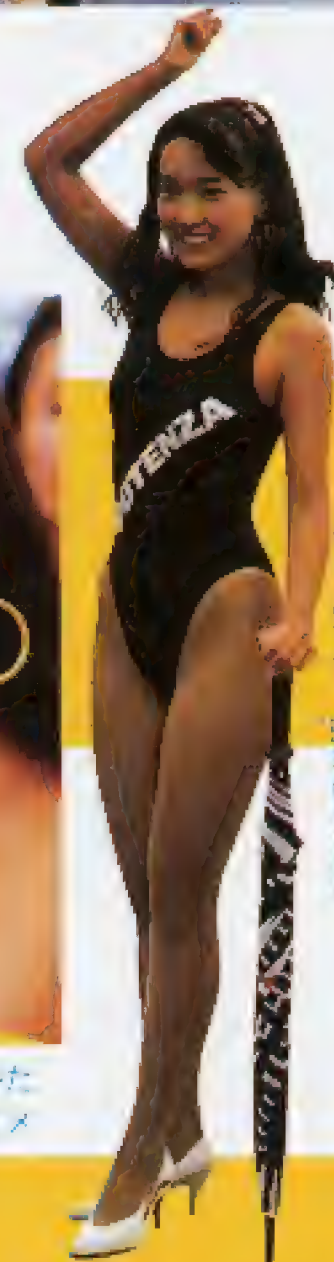
有名なタレントの一人として活躍中の星野かりちゃん。



飯島みゆきとコンビでDeeDeeにて活躍中の池澤理子。3年ほどキャンギャルをやっていました。89・60・86のナイスバディ(右)



すでにモデルとしても活躍していた中山恵美ちゃんはタンロップのイメージガールだった。



最近ヘアなしストリート写真集も出した藤久美子ちゃんです。'90年WSPC。



'91年SWCのイメージガールに抜擢された、かとうれいこ。



ドラマの撮影でF3のキャンギャルとなったCCガールの岡田清子ちゃん



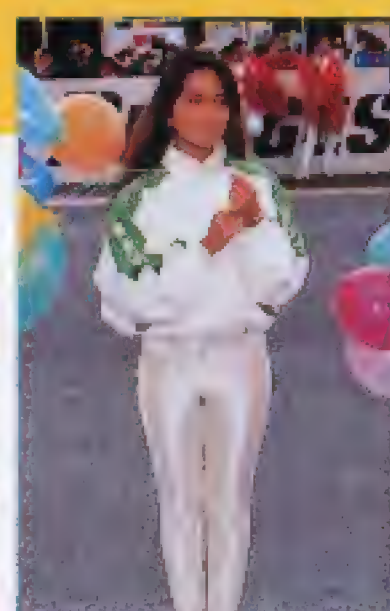
数に写真集にと活躍の場、村かおり。'92年F3000。



三菱レーシングチームにも所属の飯島幸子。キャンギャルとしても重要なホステスを兼任してくれていました。'90年8月3000にて。



田原のナシちゃんと呼ばれて結婚してしまった向井田彩子ちゃんもキャンギャルでした。



'90年WSPCのイメージガールだった飯原真理子ちゃん。最近見ないけど...

THE SCENE OF



J.LEAGUE

1994 Vol.1 撮影 大屋哲男

驚異のルーキーFW城彰二 2試合連続スーパーゴール!!



左サイドでジェフDF陣をかきまわした、フリーゲルズ新外国人パウベル。スピードとテクニックに切れがある。しかし、枠の関係でモネールの出番が減るのはちょっと残念。



ジェフを勝利に導くことはもちろん、将来的には日本代表を狙える城。小倉、松波とのトリオは強力だ。

サントリーシリーズ第2節
横浜
フリーゲルズ 4 (22-10) 1 市原



地味ながらいい仕事をするフランチ。リティのサポートはもちろん相手のパスもカットだ。



今年は得点王を狙うと名を上げた武田は、開幕2戦ともゴールをゲットと好調。しかしチームのほうには、イマイチ本調子ではない。



3月16日ジェフ対フリーゲルズ。この日ばかりは試合の結果以上に男に注目が集まっていた。ジェフ市原の“スーパルーキー”城彰二だ。

城は高卒ルーキーながら開幕先発出場をはたしたばかりか、今シーズン誰よりも初めにゴールをゲットするという快挙を成し遂げた。川淵チェアマンも「ジェフにもスターが誕生した」と絶賛。開幕前は横一線だった“期待のルーキー達”から一歩抜け出し、一夜にして“スーパルーキー”の称号を与えられたのだ。

こうなるとファンというものは実に欲張りなもので、今度は城に2試合連続のゴールを期待する。勝手と言えどそれまでだが、もし実現したならば城は実力もさることながら、強運をモノにするスターとしての天性の資質を持っていることになる。

しかし、フリーゲルズは天皇杯のチャンピオン。初戦のガンバとは違う。注目されているぶんマークもきつい。もちろんプレッシャーもあるだろう。ファンは期待しつつも心のどこかでは「そ

う上手くはいかないよな」と思っていただろう。

事実、この日はオツツエが風邪で欠場ということもあってマークが厳しい。ボールを持ってからの粘りはあるが、なかなかゴールを狙えない。試合後半30分を過ぎて4-0と完敗ムード。負けるにしても1点取って明日につなげたい……。そのチャンスは後半34分に来た。右サイドの後藤からのセンタリングがDFに当たってゴール前に落ちた。そこにいたのはやはり城だ。

城がゴールを決めた。もはや強運だけではない。城はチャンスをモノにする実力と運を持っているのだ。結局ジェフは1-4で敗れてしまったものの、気分はとても明るい。ジェフはもちろん、日本にとっても大いなる戦力が増えたのだ。

この日他の競技場では、ヴェルディに“J”の洗礼”を浴びたベルマーレがホームでマリノスを破り、アントラーズが因縁のヴェルディに激勝と各地で素晴らしいゲームが見られた。

Jリーグは今年も面白いぞ。(森崎)

BEメガ

Jリーグクイズ

メガカルチヨ

今月の予想は4-16から3試合。注目はゼロックスカップの再現となる川崎-横浜F。今度はハンドを見落さないようにしてほしいね。ということで編集部の予想はチ・チ・チだ。どんどん応募してね。

サントリーシリーズ第10節(4/16)より

ホーム	2差以上	1差	P	P	1差	2差以上	アウェイ
ジェフ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	サンフレッチェ
ジュビロ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ベルマーレ
ヴェルディ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	フリーゲルズ

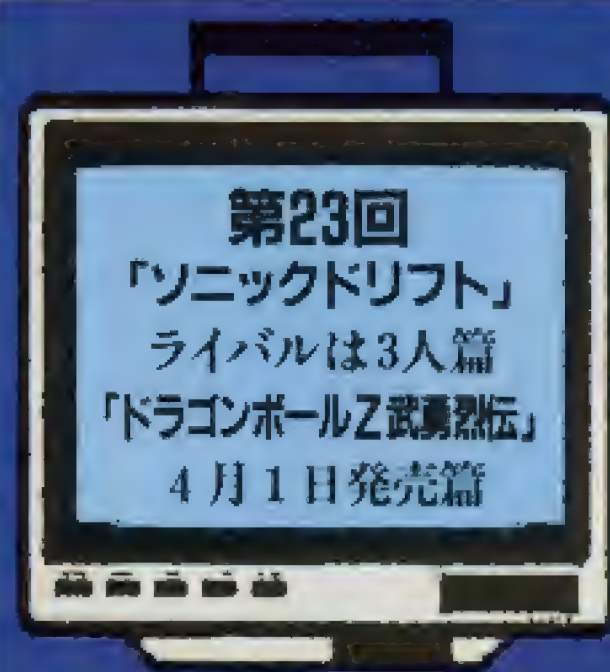
メガカルチヨ

カルチワードは
チ・チ・チ
・自由な発想
・想像力
・創造力
・発想力
・発想力
・発想力

今日の締め切りは4月15日(月)有効

メガカルチヨ 前回の解答

まず2月号のアントラーズ-ヴェルディは1-2、ジェフ-ケルン3-5。結果はチ・メだ。3月号のヴェルディ-ヒムナシアはP Kでヴェルディ、横浜F-ヴェルディは1-2で結果はカ・チ。抽選により賞品は発送をもって発表に代えさせていただきます。



BEメガ

CM

探

偵

団

「たいっちょーっ! 謎の予想屋のヤツが、最近我々に取って代わろうとしてるらしいですよ」「なにー! いい度胸だ。ヤツに勝負をかけるぞ。V.R.は3着でどうだ!」「隊長お…」

好評
オンエア中

「ソニックドリフト」

ライバルは3人篇 15 Seconds

放映期間: '94年2月27日〜/収録: '94年2月23日
製作: (株)電通、(株)アームズ/演出: 高橋康雄
ナレーション: 広川太一郎

はじめに紹介するのは、TMS (東京ムービー新社) 製のアニメとCGの合成が見事にマッチした「ソニックドリフト」のCMだ。広川太一郎のナレーションともどもノリの良さがグーだぞ。

【主な放映番組: 「幽☆遊☆白書」(フジテレビ系: 土曜18時30分〜)、「キテレツ大百科」(フジテレビ系: 日曜19時〜)他】

- 1 ゲームギアからビュンビュン出てくるソニックとライバル達
「ジャンジャンジャン♪」
- 2 ドリフトをかますソニック
「レーサーになった」
- 3 バックミラーにはテイルスガ
「ソニックのライバルは?」「テイルス」
- 4 トップのエミーが振り向いて…
「エミー」
- 5 投げキッスで妨害/
「え? Dr.エッグマン??」
- 6 爆弾を手に不敵に笑うエッグマン
「こりゃあ」
- 7 でもソニックに吹き飛ばされてみんなを巻き添えに(笑)
「負けられませんよ」
- 8 ゲーム画面もバッチリ
「手のひらサイズのカーレース」
- 9 ガッツポーズのソニック
「ソニックドリフト、ゲームギアから。せーがー♪」
- 10 タイトル、ビュンと入る
END

好評
オンエア中

「ドラゴンボールZ 武勇烈伝」

4月1日発売篇 15 Seconds

放映期間: '94年3月19日〜/収録: '94年3月14日
製作: ASATSU、太陽企画(株)/演出: 穴見文秀、原田匡人/ナレーション: アラン

次に紹介するのは、バンダイの強力なメガドライブ参入第1弾ソフト「ドラゴンボールZ 武勇烈伝」のCMだ。静かに盛り上げていく展開には、見せ場もたっぷり入っているぞ。

- 1 シルエットの中から静かにフリーザが…
「(静かに流れるBGM)」
- 2 セルが…
「(ナレーション)メガステージ」
- 3 そして、かめはめ波を繰り出す悟空
「バトル」
- 4 数々の超必殺技が最速に炸裂/
「メガドライブ」
- 5 プレイキャラもスラッと
「ドラゴンボールZ 武勇烈伝 4月1日発売」

CM
も
よ
ま
話
!

今回の「ソニックドリフト」のCMのCG部分(車や背景など)は、じつは社内の情感デザイン室が手掛けたもので、今後は社内にある技術や資産はいろんな形でドンドン生かしていこうと思っています。今回は特に「ゲームの内容を忠実に伝える」

ということにつとめた内容になっていますが、これからのメガドライブのCMは、一般の人の興味を引けるようにセガのイメージも盛り込もうと考えています。4月からはちょっと面白いリメイク版も登場しますので要チェックですよ。〈セガ宣伝部〉

CM
も
よ
ま
話
?

今回、初めてメガドライブ版の「ドラゴンボールZ」を出すということで、今までのスーファミ版とは違うテイストのCM作りを目指しました。フリーザ、セル等と戦う悟空達というコンセプトをもとに、ただの対戦ゲームではない、大人っぽさを出

したつもりです。制作中はどの画面をこのCMで使うか、何度も検討が繰り返されました。ゲームではCM以上のバトルシーンが繰り広げられますので、期待してください。

〈バンダイ・古田〉

【CM探偵団情報大募集!】CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受け付けているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。採用者にはお好みのソフトを1本あげるからね。今月は、貴重なCMソフトを送ってくださった埼玉県の高田静夫さんにソフト1本プレゼントだ。F1シーズンだから、やっぱアレかな?

メガドラが32ビットパワーを発揮する!

GENESIS SUPER 32X

ジェネシス
スーパー32X
(仮称)



待望のメガドライブ・パワーアップブースターが登場!

発売からすでに5年以上が経過し、サターンの発表以来先行きが心配されていたメガドライブ。そのメガドラにこの秋、驚異のパワーアップブースター「ジェネシス・スーパー32X(仮称)」が登場する。セガは常に「メガドライブの存続」を強調してきたが、このオプションの発表はその証明とも言える。

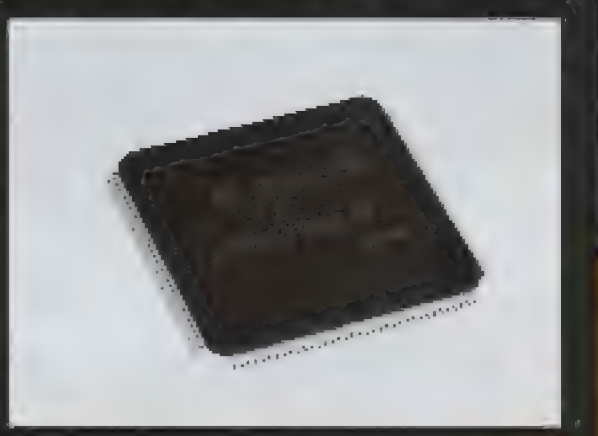
このジェネシス・スーパー32Xは、サターンのメインCPUと同じ32ビットRISCチップSH2を搭載。メガドライブのカートリッジスロットに差し込むことで、文字どおり32ビット機なみの性能を発揮するというわけだ。もちろんメガドラをベースにしたパワーアップだからサターンのソフトは使



パワーアップ用オプションとして、P.C.エンジン、のハードウェア(M)容量を18メガに増加させる「ア」のカードがあるが、ジェネシス・スーパー32Xは処理能力そのものを強化するので、イメージ的にはV.R.に内蔵されたDSPチップ(S.V.P.)に近いと言える。

サターンと同じSH2を搭載

スーパー32Xには、サターン同様、日立が開発したSH2(SH7604)が採用されている。チップ自体にDSP(デジタル・シグナル・プロセッサ)機能を内蔵するなど、画像処理に優れたアーキテクチャーで、25MIPSの性能を発揮する。



えないが、これまでユーザーの悲願だった色数増加はもちろん、ソフト側にDSPチップを搭載しなくても高速ポリゴンや高度なCG表現を使ったゲームが遊べるようになる。

こうしたソフトは当然これ専用になるが、すでに対応ソフトの開発もスタートしているようで、サ

ードパーティーのものも含めて初年度で60本を予定しているそうだ。これまでメガドライブ用に開発が進められていたものの中にも、ブースター対応に変更されるものがあるかもしれない。

価格は14,800円以下を予定。セガが強いアメリカをはじめ全世界で初年度250万台の普及を目指す。

メガドライブはどこまで進化するのが

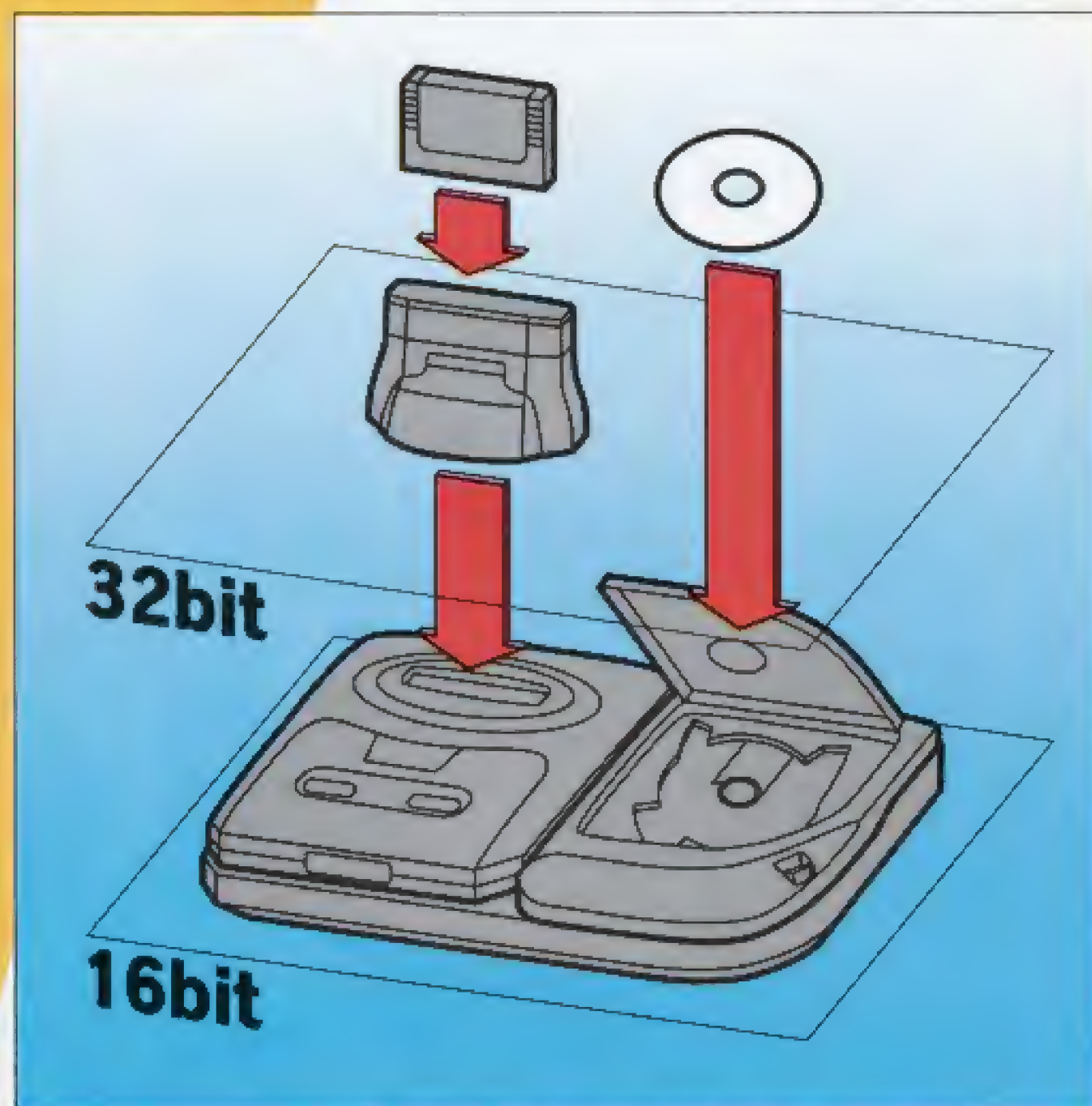
残念ながら現段階では詳しいスペックが明らかにされていない。だが、SH2の処理能力を考えると、高速ポリゴン、テクスチャマッピングやシェーディングといった高度な3DCG表現が可能となる。色数も16ビット機をはるかに上回る表現ができるようだ。専用音源チップなどの搭載も不明だが、これまで以上に厚みのある

サウンドの再生ができるという。

この性能ならば、DSPチップを搭載することであれほどの移植が実現できた「V.R.」も、業務用以上のグラフィックを持つバージョンの登場が期待できる。また、大容量であってもDSPチップなどが使えなかったMEGA-CDも、可能性がぐんと広がったのではないだろうか。

ブースターによるパワーアップポイント

- ・32ビットCPUによる高速処理
- ・高度な3DCG表現が可能に
- ・次世代機に迫る同時発色数
- ・厚みがありクリアなサウンド



※ジェネシス・スーパー32Xの形状ならびに接続方法は編集部予想によるものです。

SATURN



ニューエンターテイメントを生み出すハイパーボックス

サードパーティーも相次いで参入を決定するなど、この秋に向けて着々と準備が進められているセガの次世代機・サターン(仮称)。いよいよ今月は、そのモックアップ写真が公開された。64ビット級のパフォーマンスを発揮するハイパーボックスの姿をとくと見よ!

これがサターンの
エクステリアだ!!

今回公開されたのはサターン(仮称)のモックアップ(実物大の模型)写真。デザインはこれまで掲載していた予想イラストに近く、ポップアップ式のCDプレイヤーとその後ろにあるカートリッジ用スロットが特徴になっている。大きさは縦横が各25cm程度で、先日発売された3DO R・E・A・Lと同じくらい。背面の端子部分など細部の構造はまだ不明だ。ただし今後もデザインが大きく変更される可能性はある。6月のおもちゃショーでは、さらに製品に近づいたバージョンが公開されるかもしれない。

ところでセガはこのサターンを、日・米でCATVを利用して行うカラオケ事業にも利用するという報道も一部であったが、「カラオケの事業については検討中ですが、サターンを使うかはまったくの未定です」(セガ広報企画)とのこと。ただ、優れた映像解像度と音声処理能力、それに通信機能のあるサターンなら確かに可能性があるかもしれない。

これまでのセガ・ハードから一変し、シルバーに輝くボディが新鮮。中央には「SEGA」と「SATURN」ロゴが入っている他、デュアルCPUなどの特徴的な性能がさりげなく表記されている。

サターンの特徴であるカートリッジスロットはイラストで予想しているとおり、この部分に配置される。ROMソフトの他、拡張用周辺装置の接続にも使われるようだ。



左がパワーボタン。右がリセットスイッチ。そして中央がCDオープン用のボタンだ。黒いパネルの中にパワーとCDアクセスを確認するインジケーターがある。

コントロールパッドの端子部分。形状はメガドライブに似ているが、現行の6 Bパッドと互換性があるかは不明。パッド自体のデザインもまだ明らかになっていない。

TBSの報道特集にサターンの映像が!

3月20日に放映されたTBSの報道特集で、なんとサターンのデモビデオが放映された!「エコー・ザ・ドルフィン」のサターン版ともとれるイルカの動きや海中の描写は、まさに驚き。サターンのCG表現力には目を見張るばかりだ。番組そのものは米クリントン政権で行われている情報スーパーハイウェイ構想の元での米国ハイテク企業の対日反撃、その中で着々と手を打つセガといった内容だった。

今まで公表されたゲーム画面以上のクオリティのデモ映像。現在開発中のゲームでもこのクオリティを目指して開発を進めている。



シーレーンで撮影を駆使したイルカの体勢の描写は、流れるような動き、自在に変わるカメラアングルでCG撮影のすごさを感じさせる。

サードパーティーも動き始めた!!

サードパーティーは、すでに150社近くが参入を表明。中でも大手メーカー6社が正式契約を行っている。そこで主要メーカーに参入理由と開発状況を聞いた!

質問内容 ①サターンに参入する(しない)理由、②ソフト開発の上で、16ビット機との差別化は、③現在のソフト開発状況、④その他コメントなど

CAPCOM

①技術的、ビジネス的にもメリットがあると判断したからです。②ノーコメント。③具体的なタイトルはまだ決定しておりません。④FCやSFCがそうであったように、スペックが優れていても使いこなすには時間がかかります。ハードの特性を生かしたゲームを作れるようになった時、本当の評価が出ると思います。

TAITO

申し訳ありませんが、すべての質問にお答えできません。(という回答だが、近々これに関する発表会を行いそうだ。編集部)

HUDSON GROUP HUDSON SOFT

①独立系ソフトメーカーとして、優れたマシンが登場する際に、ソフト開発を行うかどうか、すべて検討対象としている。②豊富な表現力を生かしたソフト作りを意識しているが、これは長年培ってきたCD-ROMをメディアとした開発ノウハウを有効に使いたい。③具体的作業に入っていないのでノーコメント。

KONAMI

①総合アミューズメント企業ですから。②開発上の制限が、今までよりも幅広くなるでしょう。可能性が広がります。③ノーコメントです。④最初が肝心ですので、セガさんにはしっかりとPRしてもらいたいですね。

namco

①セガのワールドワイドな展開力、実績を高く評価。②まだわかりません。③今のところ具体的なタイトルに関してはまったく未定ですが、ハードの特性上「ポリゴン」を使ったゲームソフトの実現が容易になるため、これを生かした作品の研究、開発が望まれると考えます。④アメリカ市場を特に期待しています。

BAN DAI

①ゲーム業界からの参入ということで、他社とは違う総合力(ハードアーキテクチャー、ソフト、販売ルートなど)に魅力を感じるから。②映像と音の高度化によるゲームのエンターテインメント化。③当初は2タイトル程度。その後は実際に制作してみないとわからない。④次世代機共通の悩みだが、ハードの値段とゲームの新規性とのバランスが気になる。



大阪CSG会場で初めて配布されたサターンのパンフレットには、参入予定として大手ソフトメーカー16社の名前があった。

ゲームアーツ	【参入決定】①サターンのスペック、将来性を考えて。③企画開発中2タイトル。続編の可能性もあります。
光栄	【参入決定】①ハード自体の魅力と市場性への期待。④メガドライブに対する位置づけは明確にしてほしい。
コンパイル	【検討中】①ハード先行で、現状ではあまり大きなシェアにつながるとは考えていない。
サンソフト	【参入決定】①ユーザーのニーズに応えるため。③開発環境を整えている段階。④どの程度普及するか、期待と不安。
シムス	【参入決定】①時代の流れで参入せざるを得ない。③1~2本企画開発中。④初年度50万台以上売れてほしい。
ソニック	【検討中】①参入の意向あり。③シャイニングの世界観を持つ、新ハードに恥じないシステムを持ったものやりたい。
データイースト	【参入決定】①将来性。③2本企画中。④納得のいく販売価格で、発売時にいいスタートを切ってほしい。
電波新聞社	【参入決定】①今までできなかったアーケードの移植ができそう。④各社ソフトが良質なレベルを保てるだろうか。
トレジャー	【参入決定】①トレジャーの技術力を発揮できるスペック。③1~2ライン。④セガのサポート体制の強化を望む。

この他にもビクターエンタテインメントが参入を決定している他、ヒューマン、メサイヤ、日物、ヴァージン、サミー、日本テレネット、テクモ、テンゲン、マイクロネット、タカラ、ソフトビジョンが検討中だ。しかし、SNK、SFC系ではチュンソフトが参入を否定。無解答、あるいは締め切り上解答の間に含まなかったメーカーも何社がある。また、希望として開発環境の早急な整備や、サポートの強化を望むところが多かった。

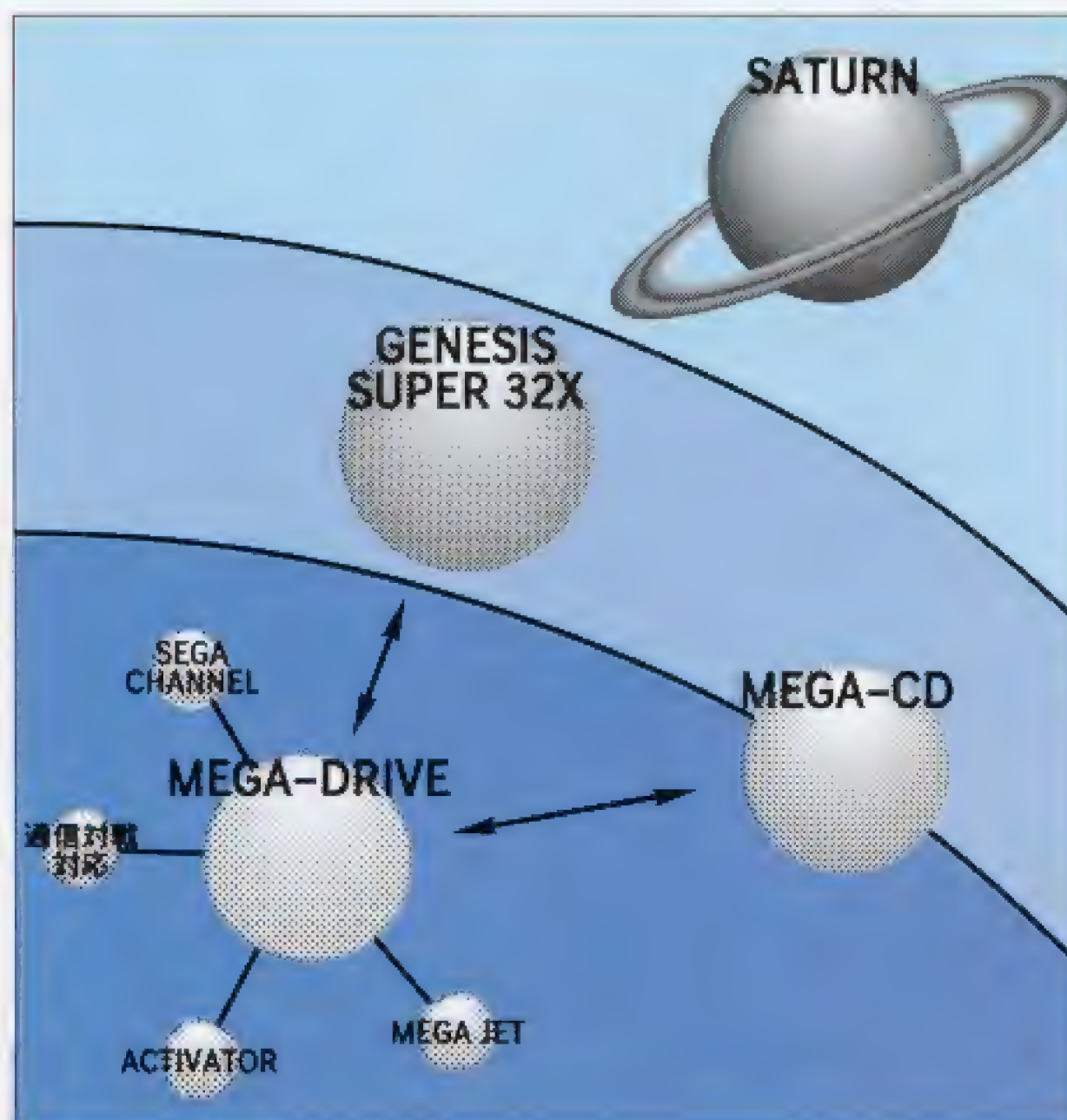
Welcome to the next level

セガ・新戦略におけるサターンの位置づけ

今年後半からのサターン、ジェネシス・スーパー32Xの登場で、セガの家庭用ゲームマシンの枠組みが大きく広がる。セガでは、こうした変化に対し“Welcome to the next level”というキーワードで積極的に国内外にアピールしていく方針だ。

具体的には左の図を見てほしい。まず、16ビットのメガドライブを初心者からゲームマニアまでフォローするエントリーマシンとして位置づける。それと核にMEGA-CDや32ビットCPUを搭載するジェネシススーパー32Xを従来型のゲームマシ

ンの完成された姿、アドバンスド・マシン(進化したマシン)ととらえる。そして32ビットCPUを2つ搭載したサターンを従来のゲームマシンの殻を破るまったく新次元のマシンと位置づけているのだ。かたや、64ビット級のマルチ・メディアをも指向しうる新次元のサターンがあり、これまで我々の慣れ親しんだメガドライブも強力にパワーアップされ活躍し続ける。これまでセガが、サターン発売後もメガドライブが消えることはないという、発言の確かな裏付けになるんじゃないかな。



シャイニング・フォースCD

●4月7月発売予定 価格未定 MEGA-CD

GGのシャイニング・フォース外伝シリーズI・IIをまとめてMEGA-CDに!



昨年10月に発売された「シャイニング・フォースII」以来、沈黙を保っていた(株)ソニックが、新作を発表。ソニック初のMEGA-CDソフトは、なんと「シャイニング・フォースCD」だ。期待せよ!!

今号の中身

- キャラクター大紹介ノ
- 画面写真初公開ノ
- マル秘情報・謎のマップ?
- スタッフインタビュー

タクティクスRPGの超人気シリーズがMEGA-CDに登場!

シミュレーションの要素を取り入れたタクティカルバトルシステムを採用し、タクティクスRPGという新しいジャンルを作り出した「シャイニング・フォース」。その名作が、ついにMEGA-CDで登場することになった!

その内容は、ゲームギアで大好評を得た、「シャイニング・フォース外伝I」と「外伝II」の2本のリメイクがメインになっている。この外伝シリーズは、メガドライブ版「シャイニング・フォースI」の続編的な意味合いを持ち、Iで活躍した光の軍勢の末裔を中心に

話が進んでいく。もちろん、Iをプレイしていなくても支障ないが、プレイしていれば思わずニヤリとしてしまうようなシチュエーションがタツプリ。ゲームギア版で遊べなかったファンは要チェックだ。

また、ゲームギア版で遊んだというプレイヤーも大いに注目してほしい。単なる移植には終わっていないからだ。例えば、敵は間接魔法を唱えることができるようになるなど、メガドラの「シャイニング・フォースII」よりもパワーアップされているし、敵の初期配

置などが変更されているところもあるようだ。ゲームギア版と同じように戦略を立てても通用しないというから、相当凝った作りになっている。この他にもMEGA-CD版ならではの改良や新しい要素が、いろいろと加わっている。

そうそう、MEGA-CDのソフトといえば、戦闘の時などのアクセスが気になるけど、この作品はスゴイ。ロムで遊んでいるんじゃないかと錯覚するほど、アクセス時間が短く、気にならないのだ。内容だけでなくシステムのほうも、期待を裏切らないデキみたいだぞ。

SPECIAL INTERVIEW

スペシャルインタビュー



新宿にある(株)ソニックのオフィスで、'秀' オブプロデューサーと天才プログラマーに、CD版のお話をうかがった。

(株)ソニック 高橋秀五氏 田口泰宏氏

「シャイニング・フォースCD」の魅力や制作裏話などを、(株)ソニックの高橋秀五氏と田口泰宏氏にうかがった。キミは行間からマル秘情報を読み取ることができるか!?

—— さっそくですが、「シャイニング・フォースCD」についていろいろとお聞かせ願えますか。

高橋秀五(以下高橋) 一応、ゲームギア版の外伝シリーズを1つにまとめたって形になっています。でも実際、プレイ感が全然違うんですよ。こちらとしては、今回の作品で、「シャイニング・フォース」シリーズのシステ

ム自体の成熟度をお見せできるんじゃないかな、と思ってます。

—— 集大成ってことですか?

高橋 ええ。そうですね、例えば敵の思考パターンなども、相当グレードアップしてますよ。操作感もゲームギアとはまったく違う。

—— ゲームギア版の単なる移植ではないってことですね。

高橋 ええ、最近の業界は、なんだか移植ばかりじゃないですか。懐かしい古き良き時代を引き継いだ形のゲームも1つのやり方ですが、僕達としてはその時の自分達のレベルに

PART I

「遠征・邪神の国へ」特選情報!

この「遠征・邪神の国へ」は、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝I」にあたるシナリオだ。メガドライブ版「シャイニング・フォースI」の続編とも言える作品で、メガドライブ版で活躍したキャラクターも登場するぞ。それでは気になるストーリーを、ゲームギア版を参考にして紹介しよう。

光の軍勢が悪の化身ダークドラゴンを封印してから20年。ガーディアナ王国はアンリ女王のもとで平和に統治されていた。そんなある日、ルーン大陸の南方に位置する軍事国家サイプレス^{サイプレス}の使者、大神官ウォルドルが来訪した。ウォルドルは友好を結ぶため、アンリにサイプレス王からの贈物である小箱を手渡した。だが、実はこの小箱はガーディアナ征服^{しんぷく}を目論むサイプレスの罠であり、小箱を開けたアンリは魔法で永遠の眠りについてしまう。そこでガーディアナの軍隊は、女王を目覚めさせる方法を探るため、サイプレスへの遠征を決意するのだった……。



オープニング。大神官ウォルドルがアンリ女王に謁見。アンリの両側にいるのは、MD版で活躍した僧侶ロウと騎士ケン。

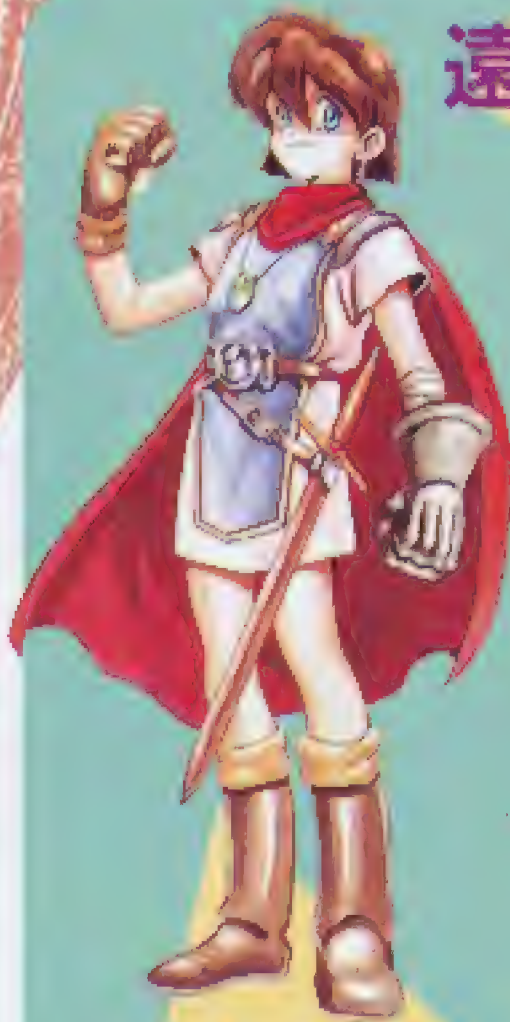


僧侶ロウを導師として、MD版で活躍したラグやハンス、ケンらの息子達、ディアーネやタオの妹などを中心に、新生シャイニング・フォースが結成される。一行は船でサイプレスを目指す!



サイプレス行きの船上で、主人公がバトル!

遠征・邪神の国へキャラCollection①



主人公

新生シャイニング・フォースのリーダー。プレイヤーの分身だ。

ウェンディ

ディアーネとタオの妹。おてんばなエルフ。攻撃魔法の専門家だ。



ジェイド

ハンスの息子で、やはりアーチャー。エルフ族の名門の血筋をひく。



アピス

騎士長となったケンの長男。ガーディアナきっての名門出身の騎士。



応じて制作するのはもちろん、さらに高いハードルをクリアしていきたいと考えているんです。当然、ユーザーの方も、どんどんレベルが上がっているはずですから。

——ということは、MEGA-CD版は相当レベルアップし、プラスアルファ的な要素がありそうですね?

高橋 自分達としては、「フォースI」があって、外伝シリーズがあって、「フォースII」があって、そのうえにMEGA-CD版があるんだという作品作りをしたかったんですよ。

——MEGA-CDに移植するということのポイントみたいなことは?

高橋 みんなが注目してくれる作品が、メガ

ドライブやゲームギアでは出ているのに、MEGA-CDにはあまりないっていうのは、ユーザーとして考えると寂しいじゃないですか。そういう意味でも、MEGA-CDでやってみよう。

田口泰宏(以下田口) セガの家庭用マシン、全機種、制覇^{せいぱ}ってことになりますかね(笑)。——さて、現在のところMEGA-CD版ってどんな作品になっていますか?

高橋 まず「フォースI」と言うのは、シミュレーションRPGといってもRPGの方向を目指して作られていますよね。ただ、ユーザーの声を聞いてみると、「あの戦闘面白いじゃん」とか、「とにかく次の戦闘が見たい」と

高橋秀五氏

「シャイニング・フォースCD」のプロデューサーをつとめる。高橋宏之氏の実弟でもある。ソニック通信では秀ファイブで人気爆発。



いうのがすごく多かった。だから、そのユーザーに対して、シミュレーション寄りに作ってみた作品が外伝だったんです。仕掛けの凝った面白いマップばかりを集めたら、それだ

夜だって気を抜くことはできないのだ!

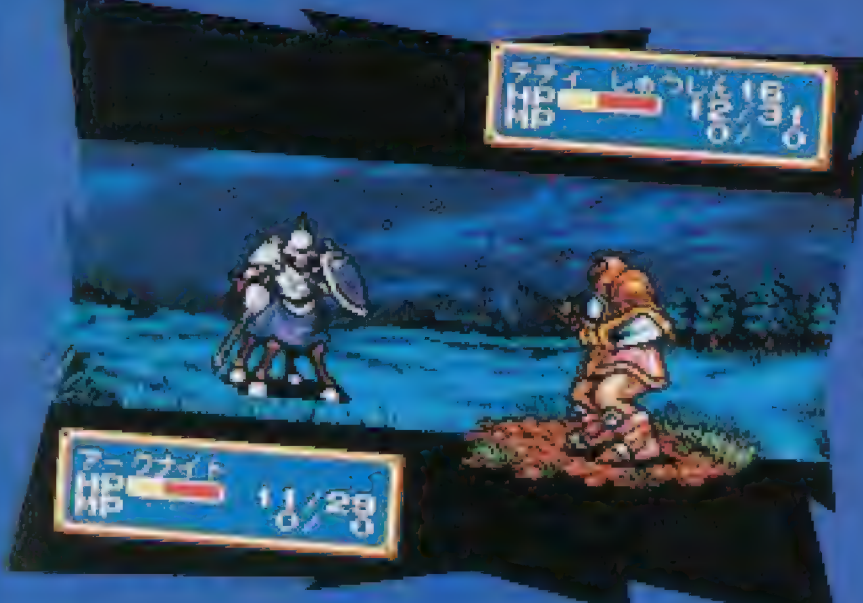
戦士たるもの、夜も安心して眠りにつくわけにはいかない。というのも、敵がいつ夜襲をかけてくるかわからないからだ。

このシナリオでも、夜中に敵と戦闘を繰り

広げるというイベントがちゃんと用意されている。夜中は戦闘フィールドが暗くなるぞ。バトル画面の背景がちゃんと夜になっているのにも注目。星がとってもキレイだね。



夜中に戦闘になるなんて、スリープの魔法の効果がバツグンだった(ウソ)



夜のバトルシーンだ



おなじみのフィールド画面だ。仲間が加わっている。鳥人なら、高い山もスイスイ進むことができるぞ。ただし、弓矢が大の苦手なので、敵の弓兵の攻撃範囲には要注意だ。

外伝では、実にいろいろなところから戦場になった。ここはアスリート村だ。

遠征・邪神の国へキャラCollection②



ルース

MD版で活躍したラグのひとり息子。ホビット族の見習い戦士だ。

シグ

ゴングの甥にあたるモンク。魔法も扱うことのできる武闘家だ。



バリ

ミニヨム砦に捕らえられているサイブレスのレジスタンス。鳥人だ。

イーシャ

人間の女性で、サイブレスのレジスタンスだ。攻撃魔法の使い手。



ドミンゴ

どこかに潜んでいる魔法生物。キミは見つけることができるかな?



け戦闘が盛り上がるんじゃないかっていう方向でね。で、「フォースⅡ」では逆に、自分達の本来のRPGという方向性を打ち出した。この両極を、今回MEGA-CDに載せようと思っています。

田口 あとは、「フォースⅡ」とかを作っている間に、自分達はこうやりたいのに、ハードの制約があってダメだとか、そういう不満が出てきちゃうでしょう。それを全部、解決したいなと思っています。動きにしても、ROMよりも速いものを作ろうと。

——それはスゴイ。CDではアクセス時間などがどうしても気になりますからね。

高橋 スピードが速くなっているからって、

面白さと直接結びつくわけではないですけど、ストレスがたまらないってのは楽しく遊ぶための条件ですからね。操作感の問題やシステムの部分なども全部見直してます。

——CDだと容量も大きいし、いろいろできるってわけですね?

田口 とにかくゲームのボリュームが多くて、音の部分も凄いいことになってますよ。

高橋 一番容量を食っているのは音の部分ですね。作曲の武内氏が、もの凄くこだわりをもった人で、音楽CDとして聞けるような音を作りたいという意向もありまして。もともと曲数も多いし。それから、音がCDで豪華になったにも関わらず、曲数も多いですから

田口泰宏氏

業界きっての天才で、「シャイニング・フォースCD」のメインプログラマー。ソニック通信では成田空港でのエピソードで大人気。



ね。田口もCDに収めるため血のにじむような苦労を重ねてるみたいですよ。

——ゲームシステムのプログラム自体はどうなんですか?

PART II 「邪神の覚醒め」特選情報!

「シャイニング・フォースCD」に入っている2本目のシナリオ「邪神の覚醒め」は「遠征・邪神の国へ」の続編になっている。とはいえ、「遠征・邪神の国へ」で活躍した新生シャイニング・フォース達を中心になるワケではなく、まったく別の独立したシナリオとしてもプレイできるようになっているのだ。それではこちら、ゲームギア版を参考に、ストーリーの一部を紹介しよう。

軍事国家サイプレスは大神官ウォルドルによって乗っ取られていたが、新生シャイニング・フォースの活躍により平和を取り戻した。だがウォルドルは、強大な邪悪神イ・オムの配下にすぎなかった。それを知ったサイプレスの王子は遠征軍を組織し、イ・オム討伐の旅に出た。しかし、こうしてサイプレス軍が留守にしている間に、城に敵が襲来し、邪悪神を封じ込める「破邪の剣」が盗まれてしまったのだ。サイプレスの若い見習い兵達は、剣奪還のために敵を追う旅に出るのだった。



サイプレスの王子ニックがイ・オムに遠征している間に、城に敵が襲来し、「破邪の剣」が盗まれてしまった!

進化したバトルシーン

おなじみの構図のバトルシーンも、例えば間接攻撃の演出を入れるなど、1作目から進化してきた。今回はMEGA-CD版はグラフィ

ックなど特に力を入れ、「フォースII」をしのぐものとなっている。



バトルシーンの背景は、今作で一新された。



敵がブレイズレベ2を使うの図。魔法のグラフィックも、今作で一新された。

邪神の覚醒めキャラCollection①



主人公

サイプレスの見習い兵達を率いて旅に出る、プレイヤーの分身だ。

ナターシャ

サイプレスの王子ニックのいとこ。愛国心の強い、おてんば魔術師。



アーン

サイプレスの見習い兵。戦士としての実力はあるが、自覚がなくドジ。

田口 先に容量の話をするすると、マップごとにデータを入れ換えるっていう作業をやるんですけれども、そのマップがだいたい60枚以上あるんですよ。で、それぞれ結構な容量を食う。だから、単に入っているデータだけを比較しても「フォースII」を超えています。4倍から5倍のデータはあるでしょうね。

— それと、CDということで、ビジュアルシーンとかは入れないんですか?

高橋 フォース・シリーズは、みんなが作りあげてきた作品なので、たとえばアンリっていうキャラがいたら、アンリの声は自分自身の中にあるはずなんですよね。そのイメージを崩したくないので、いわゆるアニメのデモ

はありません。ただ、まったく違う形で、ビジュアル関係はやるうと思ってますよ。

田口 それに声が合っていたとしても、とにかくイベントが多いでしょう。すべて声を入れていくと、それだけでCD5~6枚いっちゃうんで、現実性がないと。今の時点でもCD2枚組にしたいくらいです(笑)。

高橋 まったく違った形ってのは、ユーザーがプレイしてからのお楽しみって形になっちゃうと思います。シリーズを通して遊んでくれている人には、より面白さが伝わるようになるんじゃないかな。ただ、作品としては独立していますから、これだけでも十分、遊べるように作っていますけど。遊んでくれた方

が、「ああ、やっぱり、ソニックやってくれたよ」って思えるような部分を、今がんばって作っていますので、もう少し待っていてください。



バトルフィールドは多種多様だ!

ゲームギア版の外伝シリーズの一番の特徴は、船の上や町の中など、いろいろな場所をバトルフィールドに仕立てあげているところだった。そのため、戦闘自体がイベントのよ

うな意味を持つように感じられ、その印象を鮮明に記憶しているプレイヤーも多いだろう。

MEGA-CD版でも、その特徴を最大限に生かし、戦闘でストーリーを語るような、工夫された構成になっている。マップも、実にさまざまなフィールドが用意されているのだ。



ポルトベリヨという港での戦闘。ロマンチック!!



洞窟の中での戦闘。ここでも敵が起る。これは通常の戦闘とは異なる。ここは、敵のボスと戦うための場所。ここには、敵のボスが出現する。ここは、敵のボスと戦うための場所。ここには、敵のボスが出現する。



普通のフィールド。新たに描きおこされたキャラに注目。



複雑な構成になっている。アルカム壁のレリーフなどのグラフィックがキレイ。

邪神の覚醒めキャラCollection②



クレイド

代々サイプレス王に仕える名門の家柄の子。見習いの騎士だ。



アンジェラ

クレイドの幼なじみで優秀な騎士。クレイドは頭が上がらないとか。



ビル

アーロン、クレイドとともに、サイプレスどじ3人組の一員なのだ。



バリ

「遠征・邪神の国へ」で活躍した鳥人。今はサイプレスの部隊長。



サラ

ギャントール族の司祭。サイプレスのイ・オム遠征軍の一員だったが。



ムサシ

はるか東の国からきたサムライ。一切が謎のキャラクターである。

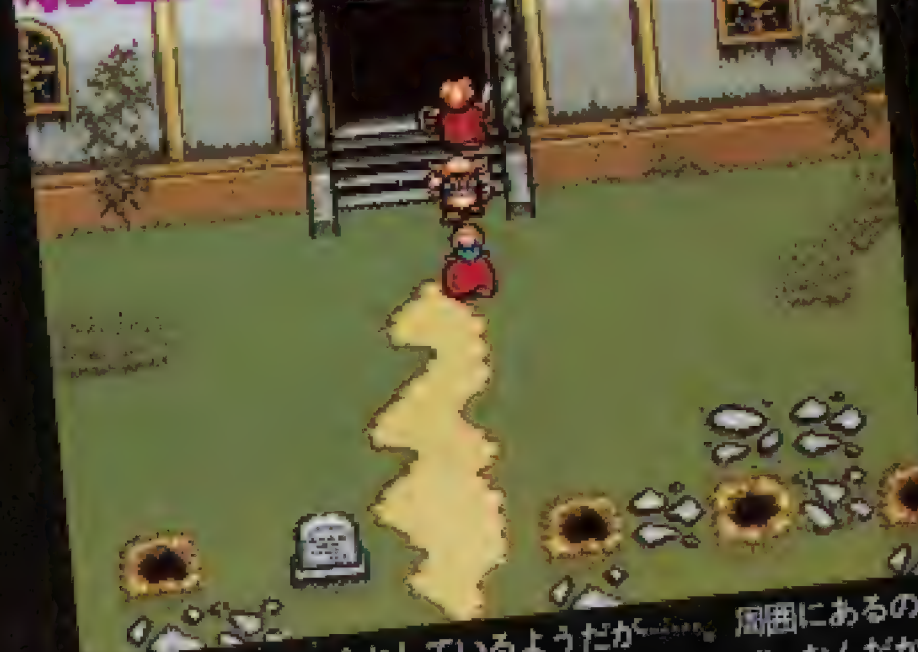
これはなんだ? 外伝I・IIにもなかった謎のマップ

大公開

さて、「遠征・邪神の国へ」と「邪神の覚醒め」の画面写真の他に、なんと謎の写真が2枚も公開されたのだ! それが右の写真。とりあえず、戦闘シーンではないようだね。何かのイベントのように見えるが……。これが何を意味する写真なのかは、今のところまったく不明だ。

でも、ゲームギア版の「シャイニング・フォース外伝」シリーズには、確かこんなシーンは出てなかったように記憶しているんだけど……。まあ、発売はまだ先なんだし、アレコレ想像して楽しみにしていようじゃないの。ということで、次号のレポートに注目!

お墓にいったい何が?



建物に入っていくようにしているようだが……。周囲にあるのはなんとお墓だ。振り返られているものも多いぞ。なんだか不気味だなあ。そして、建物の中にはいったい何が?

パーティーの最中か?



テーブルの上に並べられた数々のごちそうがおいしそう。赤い絨毯の上に立っている人は誰なんだろう?

緊急発売決定!!



5月27日!!
16メガ 5,800円

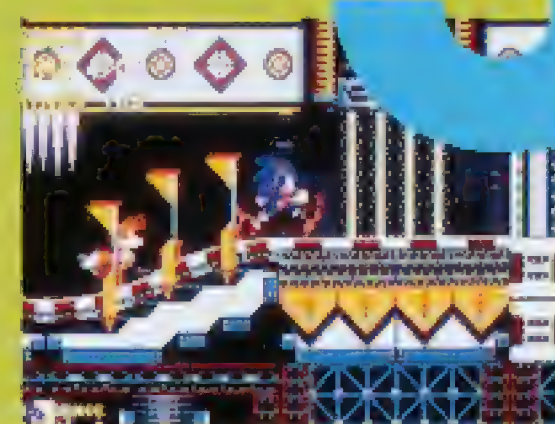
©1994 SEGA

16メガ スペシャルプライスで登場!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

今回は冒頭から緊急ニュースだ! あの「ソニック3」が、なんと超低価格の5,800円で発売されることになったのだ。ちなみに容量は当初の24

メガから16メガに変更されているが、アメリカ版と同じ内容。容量が減っちゃったのが残念だけど、16メガバックアップでこの価格は破格だぞ。



バックアップ機能+使用キャラ選択を有効に活用しよう

緊急発売にともない容量が変更された「ソニック3」だが、これまで紹介してきた内容の削除などはないので、とりあえず何も心配しないでもいい。さて、3作目にしてバックアップがついたことは周知のとおりだが、今回はさらに新事実が明らかになった。まず1つめは、ゲーム開始時にキャラ選択が可能になったこと。これは「ソニック2」と同様にソ

ニックのみ、テイルスのみ、ソニック&テイルスの2人プレイと、3タイプ用意されている。2つめは、全ゾーンをクリアしたデータに限り、好きなゾーンをセレクトして遊べるようになったこと。しかもスペシャルステージに再び入れるので、取り残したカオスエメラルドを集められるんだ(1ゾーンクリアすれば取ったエメラルドが記録される)。



全ゾーンをクリアしたら、テイルスのみのプレイに挑戦するのも楽しいぞ

セーブは6カ所まで

ソニックのメリット&デメリット

【メリット】①瞬間シールドをはじめとした4種類のシールドを、すべて使いこなせる。②主人公である。

【デメリット】①単独では空を飛べない。②水中で泳げない。



ソニックでのプレイは、やはりスーパースロニックが魅力的。今回も変身するのか?

テイルスのメリット&デメリット

【メリット】①しっぽ回転で空を飛べる。②水中では自在に泳げる。

【デメリット】ジャンプ中にボタンを押すと飛行するため、シールドの2次的効果が使えない。

操作系の違いで瞬間シールドは使えないが、飛べるといふ事実は有利だ。一挙手一投足がなにかとかわいいしね。



そして最大のメリットは……「かわいい!」



抜きつ抜かれつの競争と、緊張感たどようタイムアタック。どっちがお好き?

「ソニック3」で用意されている2人対戦モードは、前作よりもシステムが洗練^{せんれん}されていて、単なるオマケや本編クリア後の息抜きで終わらせるにはもったいないほど面白い。「ソニック2」では、通常のゲームのゾーンマップをそのまま流用した感じだったが、今回は上下2分割画面専用のミニマップと小さいキャラパターンまで用意されているんだ。

また、マップ自体も短いループとなっていて、5周のトータルタイムで競うようになっている。そのため、プレイ中は常に抜きつ抜かれつのレース的な緊張感^{たじ}が漂い、対戦（というより競争）をいやがうえにも盛り上げてくれるのだ。このモードだけでしか操作できない、新キャラのナックルズも疾走ポーズが魅力的でなかなかいいぞ。

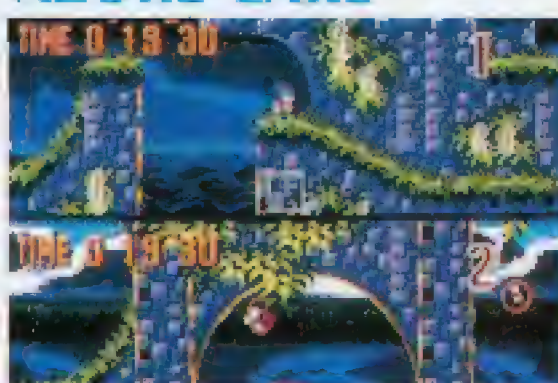


選定画面の右側に描かれている「ソニック」が、時にリアルっぽく見える。

グランプリ

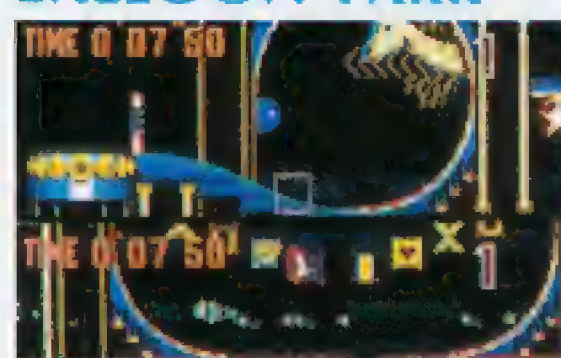
このモードでは全5ゾーン（各5周）を1～2人で走破し、それぞれのゾーンごとに総合タイムで勝敗を競う。もちろん同キャラ対戦も可能だ。そして3ゾーン以上勝ったほうが最終的な優勝者に。

AZURE LAKE



いちばん普通なゾーン
まずは30秒をめさせ

BALLOON PARK



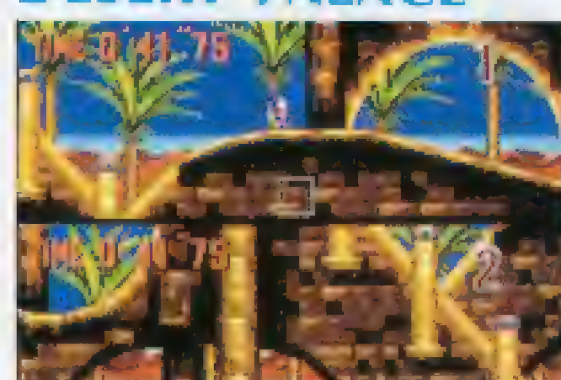
美観でボヨンと跳ねるのが
気持ちいい遊園地だ

CHROME GADGET



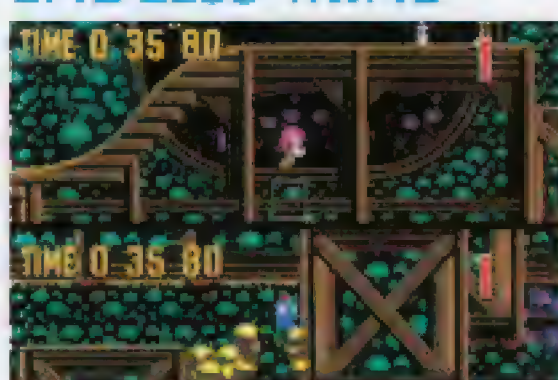
確実なコースとリが要求
されるテクニカルな場所

DESERT PALACE



危険な急や、出たり入る
りする足場がある

ENDLESS MINE



速く走るより、ほとほと
速度のほうが走りやすいぞ

3人それぞれ走りの個性が光る!

能力 キャラ	最高速度	出だし、立ち 直りの速さ	急停止時の すべりにくさ
ソニック	最速	普通	ややずる
テイルス	やや遅い	最速	普通
ナックルズ	普通	普通	すべりにくい

各ゾーンはこんな感じの短いマップ



短い構成、アイテム
が出ることもあって

結果画面①



結果画面②



その後は、各ゾーンご
とのトータルタイムの
比較も見られるぞ

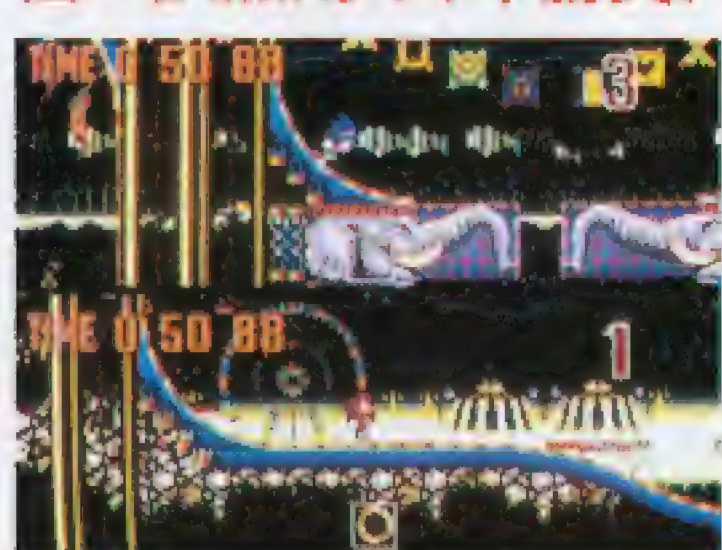
マッチレース

このモードは好きなゾーンを選択しての1本勝負になっている。それ以外の部分はグランプリモードとだいたい同じで、同キャラ対戦、アイテム取得なども可能だ。時間がない時専用の対戦モードかも?

まずはゾーン選択。使用
キャラによつては不利な
場所もあるよ



言い訳無用の1本勝負!



選択したゾーンのみの5周勝負。グランプリと違って「次のゾーンがあるさ」という甘っちょろい考えは通用しない。男なら一発勝負にすべてを賭けて、完全燃焼するのだ。遺恨を残したくない時は、同キャラ（同じ性能）で対戦すべし。

タイムアタック

このモードだけは1人プレイ専用だが、タイムアタックと名乗るだけあって、ちゃんと最高ラップが記録される。おまけに電源を切っても消えないのがうれしい。これでもう、ビデオやカメラを用意しなくてすむね。

2人対戦で対戦手がいなくなつたら、最後は自分
との戦いだ



ちゃんと記録も残ります



このとおり、各ゾーンの3位までのトータルタイムと、使用キャラクターがきっちり記録される。そういうことなら、B Eメガ誌上でゾーン別やキャラクター別にタイムアタック大会を開きたいよ。もちろんセガの主催でさ。

4人それぞれの思惑を乗せて、 浮遊島は今日ものんきに飛び続ける

ひよんなことから浮遊島に集まった4人。謎のキャラ、ナックルズをまじえて大騒動が巻き起こる!?

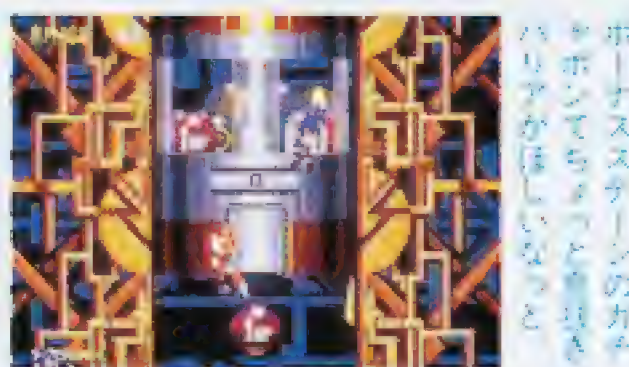
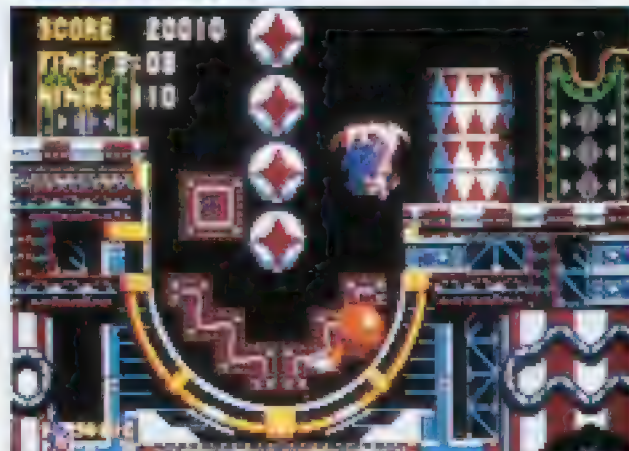
ソニック・ザ・ハッジホッグ



イカしたことが大好きな、いわずと知れた僕らのヒーロー。今や世界一有名なハリネズミとはソニックのことさ。



ソニックの動きは、回を重ねるごとに速くなる。今回もキャラクターハターンが豊富で、いろんな道をおかめちゃうぞ。

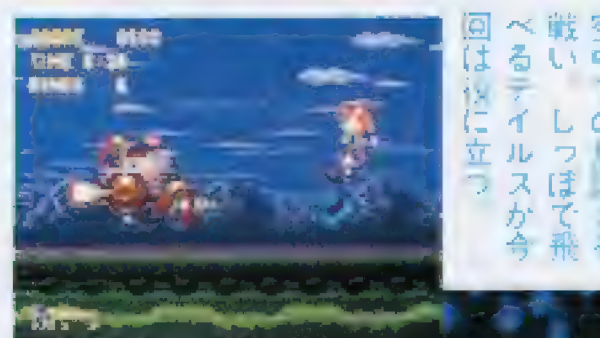


ボーナスステージのガチをボシてみよう。おもしろいゲームさ。

ドク・エッグマン



いつものように仕掛けてみる。今回はソニックに挑むぞ。



こんなところにもエッグマンが。開けるとダメージをくらうぞ。



カオスエメラルドを求めて、ちよくちよくソニックと対立する永遠のライバル。かなりの天才科学者なのださ。

マイルス "テイルズ" パウアー



ウエストサイドアイランドでソニックと出会い、弟分になった。最近ソニックもウカウカできないほど大人気だ。

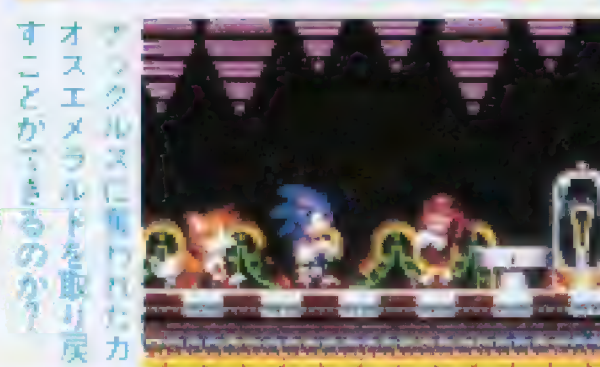
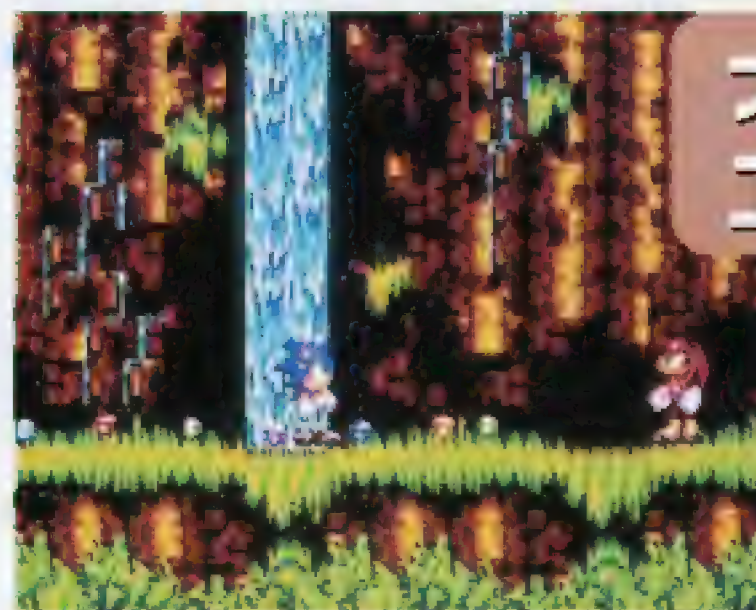


テイルスのみの1人プレイでも、ちゃんとスペシャルステージに入れる。しっぽのフサフサした動きがたまらなくかわいい!



ソニックの動きをまねるように遊んでみる。あまりの速さに感動するぞ。

ナックルズ・ザ・エキドナ



浮遊島にかつて栄えた文明の生き残り。トゲのついた拳で地面を掘るのが得意。ソニックを悪いヤツだと思いついてる。

セガさんからひとこと

不況、不況でフトコロもさびしいこの時期に、なんとこの価格 / より多くの人に楽しんでもらうため、こういう形で決定しました。安うしてんねんから買ってや。頼むでホンマ。

THE
HYBRID FRONT●セガ●発売日未定
●価格未定●SLG●16M+B・B

「バハムート戦記」「アドバンス大戦略」などの名作の香りを漂わせ、セガが久々に発売するオリジナルシミュレーションがこれだ。

ストーリー重視のハードボイルド
SFシミュレーションなんて
聞いたことがないぞ!!

セガのシミュレーションという、大戦略シリーズに代表されるようにマップ上でユニットを操作するだけでゲームが進んでいく戦略シミュレーションが多い。その中でこのゲームは、非常に異色だ。謎の敵勢力と対抗しながら謎を説き明かすSF戦略シミュレーションという設定だけに、ゲーム全体にストーリー色が色濃く反映されているのだ。

「アドバンス大戦略」のシステムを継承してはいるものの、末弥純がキャラデザインを担当、野田昌宏がシナリオ監修していることがこのゲームの最大の特徴だ。そのため、しっかりとした設定で作上げられたストーリーがゲームの背後に広がり、ゲーム進行とともにストーリーが展開されるサイバーハードボイルドなSFシミュレーションなのだ。

アドバンス大戦略のシステムを基本にプラスアルファ…

「ハイブリッドフロント」は、ストーリーにそった魅力的な展開もさることながら、ノリのいいサウンドと、「アドバンス大戦略」で実証済みの優れた思考ルーチンによってスピ

ーディにゲームが展開される。物語の冒頭では数少ないプレイヤーユニットたち“運び屋”が、強大な謎の勢力に対抗することになる。そのため、初期のマップでは、敵との対峙と

いうよりも、わずかな仲間の支援を得ながら、敵勢力の攻撃をきり抜けなくてはならない。こういったノリノリの新システムについてももう少し詳しく説明してみよう。

戦闘シーンが美しい

まず、なんといっても戦闘画面のビジュアルがSFサイバーゲームという雰囲気をかもしだしてくれる。敵味方のユニットとともに、キャラクターが左右にビジュアル映像として映し出される。しかも攻撃によって破損すると、映像が変化する。この画面演出のテンポとサウンドが非常にマッチしているのだ。



ユニットが破壊されると、映像が切り替わって、心憎い演出なのだ。

ストーリー展開にワクワク!!

シミュレーションという一見とつきにくいジャンルを、みごとにカバーして魅力的に演出しているのが、キャンペーン・シナリオのバックに設定されていくストーリーだ。ゲームはマップクリアとともに自然に次のマップに進行するのだが、背景となるストーリーを読むことで、ゲームに深みが増すのだ。

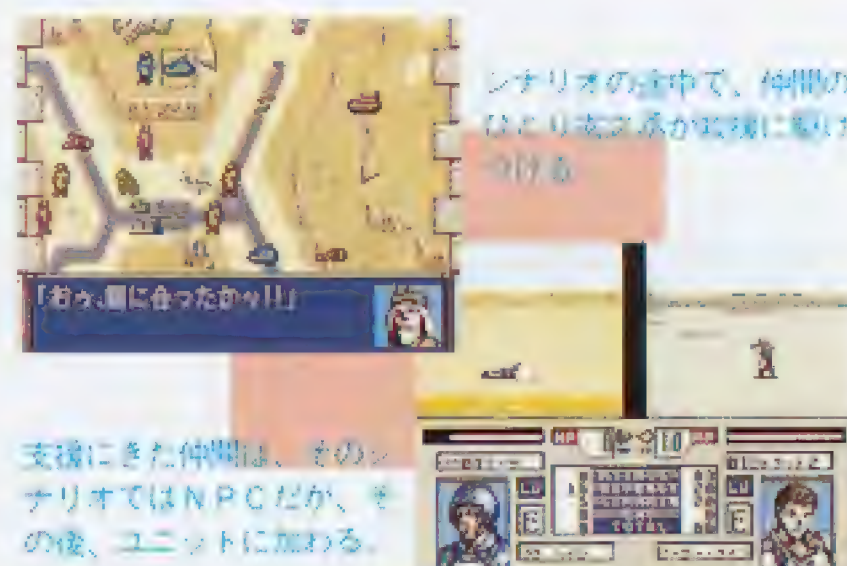
何が楽しいのか、スズにまみれた部品類を熱心に調べている。「前見てないと、さっすの宇宙船みたい事故るヨ、ポール!」…さすが最新型…死にまじったパイロットには悪いけど、部品は大事に使うからね!」「…これでも運び屋かねエ…」

バグストーリーは、それだけでも電子出版といった感じで楽しめて読めるのだ。

仲間としてNPCが登場!!

さらにこのゲームの魅力の1つは、シナリオによって、支援部隊として途中から仲間になる個性的なNPCだ。

しかも、救援に駆けつける時には、仲間のメッセージがメッセージコマンドに表示されるため、よりゲームを人間臭く仕上げている点もうれしい。



システムは作戦準備画面とマップ画面が中心だ!!

シナリオスタート

作戦準備画面

- ユニットに搭乗するキャラを決める。めんどくさい人は自動搭乗でもOK。また、この画面では搭乗ユニットの武装バックデータの確認などもできる。性能画面ではユニットの性能が表示される。
- 搭乗が決まったら、いよいよ作戦開始だ。

シナリオの勝利条件表示

マップ画面

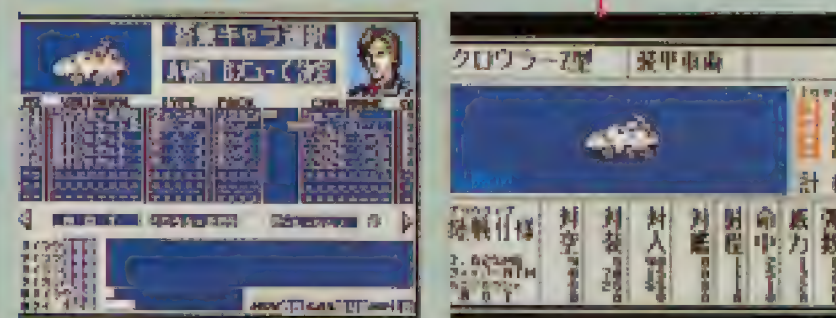
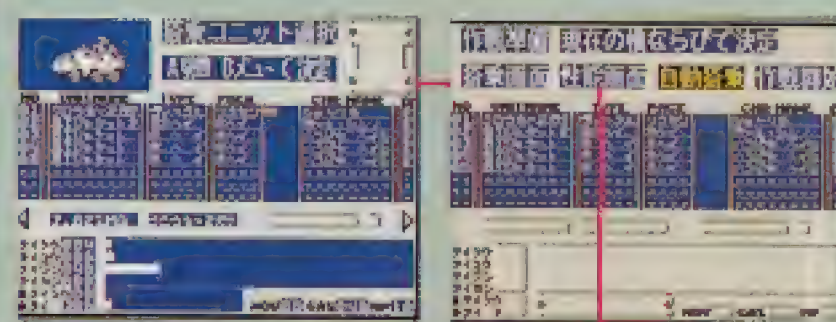
- まず、ユニットの配置をする。この配置も、自動配置が可能。
- マップ下にストーリーにそった会話が、イベント表示画面にメッセージとして表示される。

戦闘に突入!!

シナリオが始まると、左のチャートのような流れで進む。まず最初に行うことは、ユニットに搭乗するキャラクターの設定だ。キャラによってユニットとの相性があるが、めんどくさい人は自動搭乗で決めるといい。全員の搭乗が決まるといよいよシナリオに突入、マップ画面に移る。

マップ画面では、最初にユニットの配置をし、プレイヤーのターンが来たら、移動、戦闘となる。通常は、カーソル上のデータが下に表示されるが、イベントが起きると、その部分がメッセージ画面となる。各コマンドは左上に開くことができ、それぞれ下の写真のように非常にコンパクトにまとめられている。

作戦準備画面



左側ユニットとキャラクターを合わせることで、搭乗させたいユニットの位置が見られる。

マップ画面



マップ画面でも移動メニューを開く。このメニューでユニットの配置コマンドを開く。

シナリオ1は、とにかく敵から逃れることだ!!

これでいよいよシナリオに突入できるぞ。そこで今回は、シナリオ1「血煙のシルクロード」を紹介してみよう。このシナリオの勝利条件は、マップ下端から仲間のユニットを最低3人脱出させること。または敵指揮官の

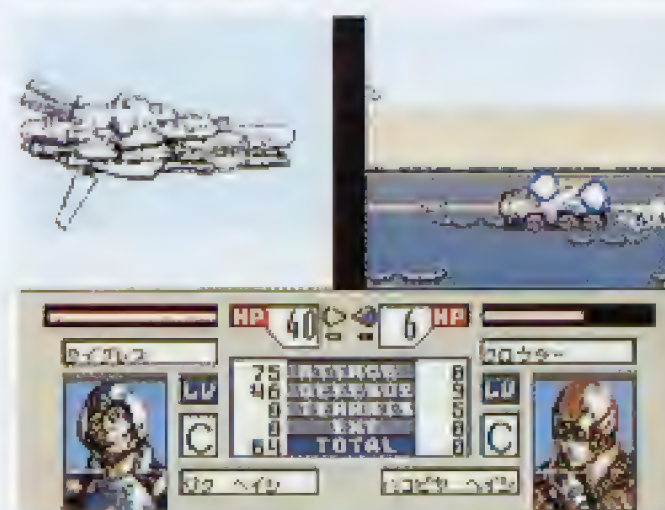
撃退か敵指揮官以外の戦力の撃退だ。敗北はプレイヤーユニット、シャーリラチームの全滅。このシナリオ、マップは小さいものの、敵のユニット数が多く、しかもオーヴァーヘッドというホバーバイクが4台、装甲車両ガウリ

ルコ1台。タイグレス航空艦1台と多数の歩兵ユニットが待ちかまえている。とてもじゃないが、まともに戦っていると被害は増えるばかりだ。とにかくダメージを受ける前にマップ中央下の丘を利用して逃げることだ。



シナリオ1MAP

救援の仲間、冴月玄之丞が2ターン目にNPCとして登場する。彼らに敵をまかせて、丘の線で囲まれた場所から1人でも多く脱出しよう。



航空艦なんてユニットが登場するが、これが後半の意外なシナリオ展開を予測させる。

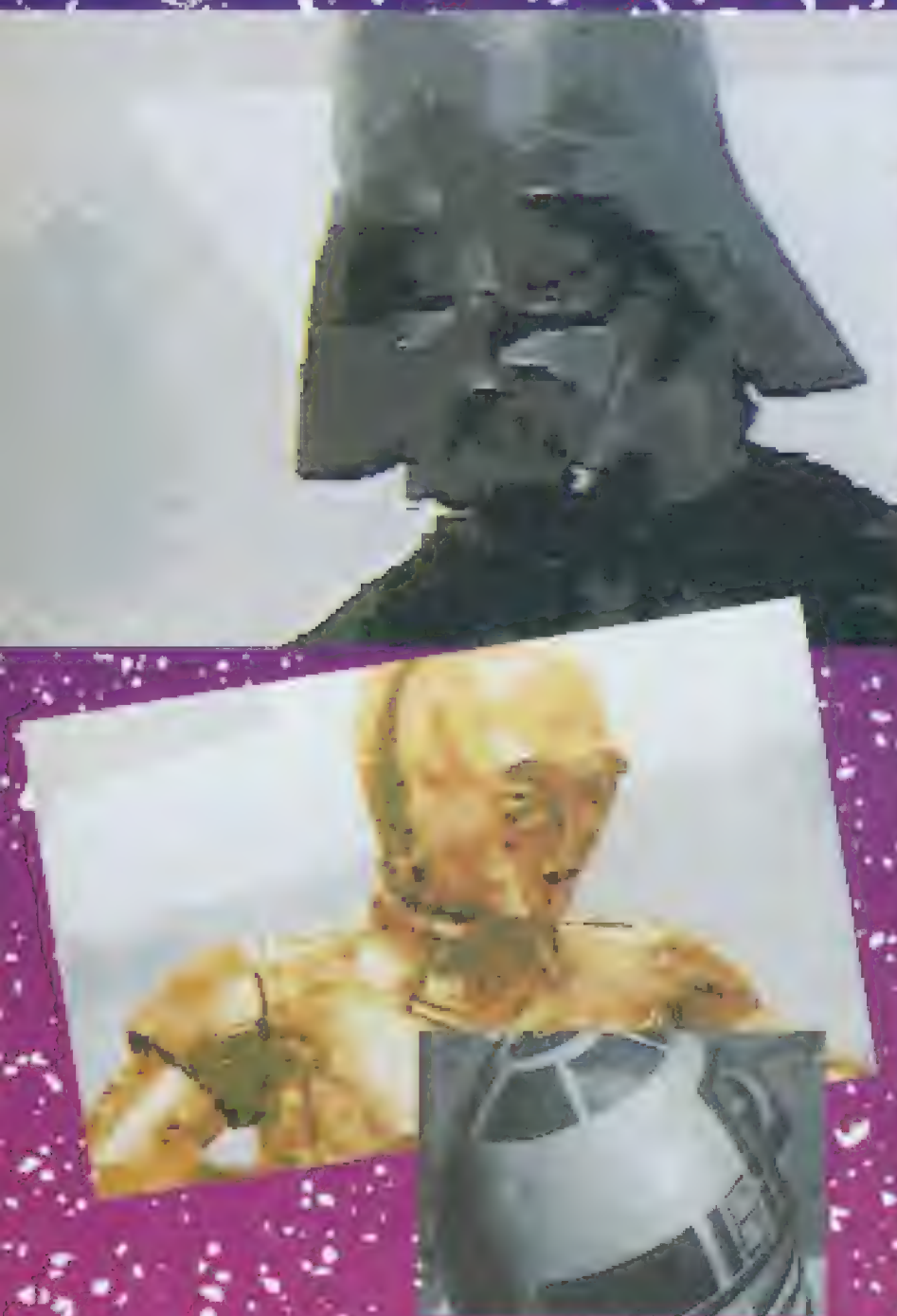


ゲームの最初から最後まで敵にプレイヤーの前に立ちまわらせる敵指揮官(カズーン)。

シナリオ1に登場するユニット

プレイヤー側	NPC	コンピュータ側
BTジャケット2×1	BTジャケット×3	オーヴァーヘッド×4
BTジャケット×3	クロウラー×1	BTスーツ×7
クロウラー2型×1	BTジャケット2×1	ガウリルコ×1
	クロウラー2型×1	タイグレス×1

スター・ウォーズ レベル・アサルト



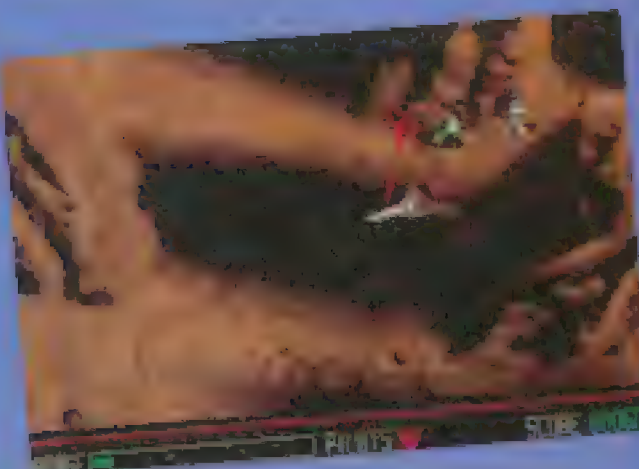
映画「スター・ウォーズ」が公開されたのは、今から約十数年前。3部作まで公開されたが、どれも全米興行成績がトップ10以内という、超人気映画だった。その第1部をベースに、細かな設定は第2部作(帝国の逆襲)を使用し、オリジナルシューティングゲームとして作られたのが、この「レベル・アサルト」なのだ。製作は、本家本元ルーカス・アーツだから安心! プレイヤーは、反乱軍に入隊したばかりのパイロットという設定(ルークではない)で始まる。反乱軍が計画したデス・スター襲撃計画に参加し、帝国軍の秘密兵器を破壊することが、キミの重要な使命なのだ。

●ビクター・エンタテインメント●6月下旬
発売予定●8,800円●SHT●CD-ROM

Chapter 1

Fight Training

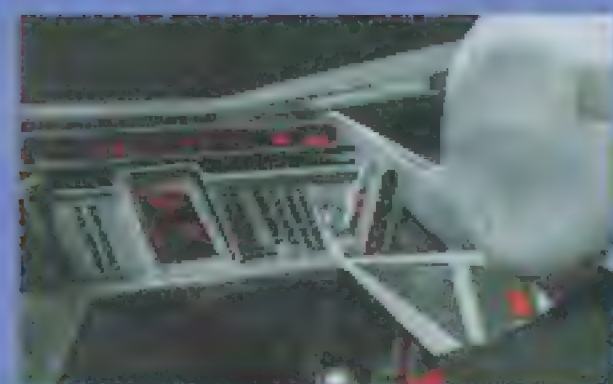
簡単なトレーニングステージ。まずは、教官の後に続いて飛び、訓練用ロボットを倒そう。



Chapter 2

Asteroid Field Training

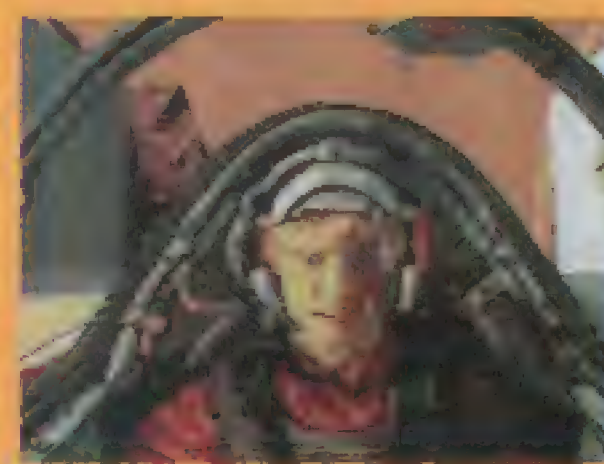
迫り来る隕石^{いんせき}を避けながら、ターゲットを破壊するモード。これも教官の後に続く、訓練の1つ。



Chapter 3

Planet Bomber

Chapter 1 とほぼ同様のミッション。教官の後に続き、障害物を避けながら谷間を飛行する。



Chapter 4

Star Destroyer Attack

帝国軍の戦艦、スター・デストロイヤー登場。周囲を旋回しながら、レーダーと戦艦を破壊しよう。



Chapter 5

Tatooine Attack

反乱軍基地を襲撃した、3機のタイ・ファイター^{ばきつひ}を撃墜する。この後、ボーナスステージもある。



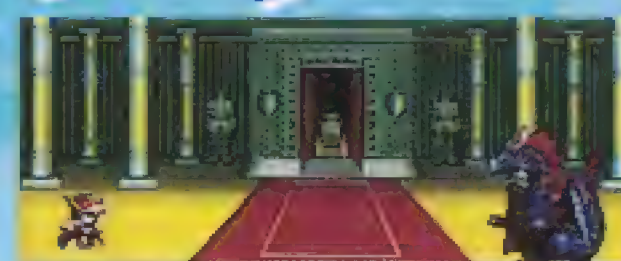
●メサイヤ●8月下旬発売
●9,800円●SLG●16M+B・B

ラングリッサーⅡ

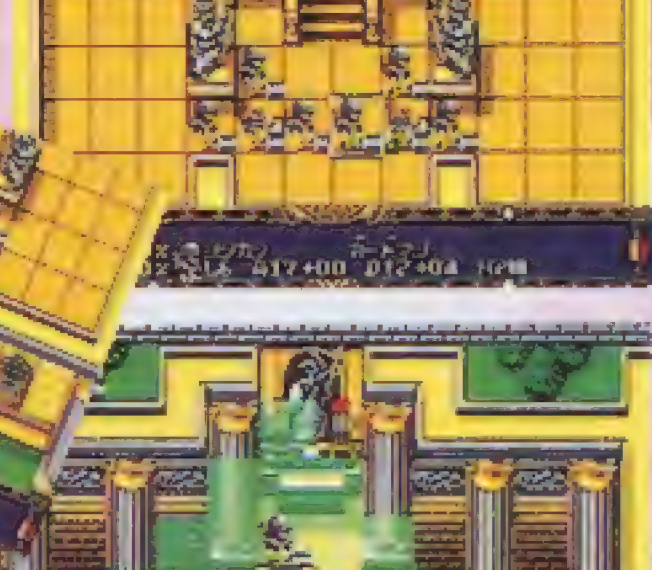
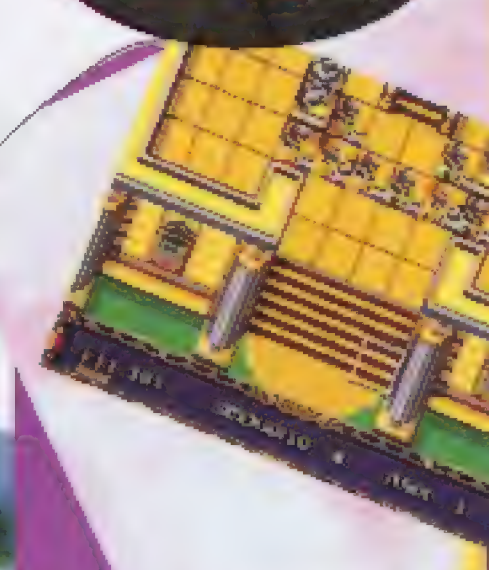
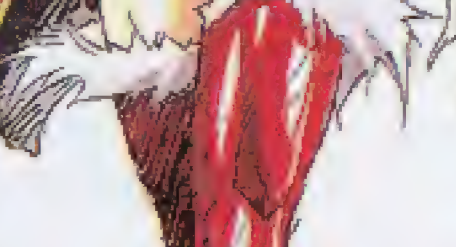
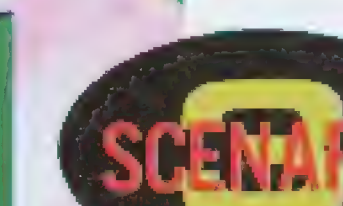
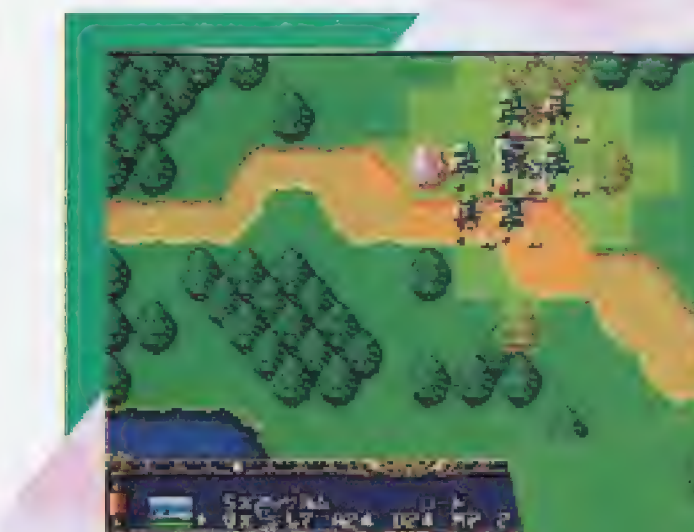
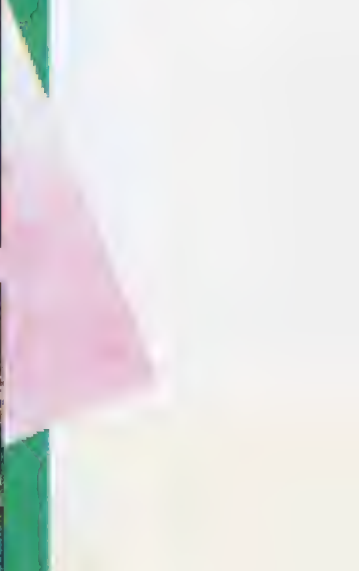
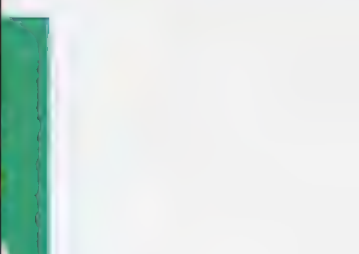
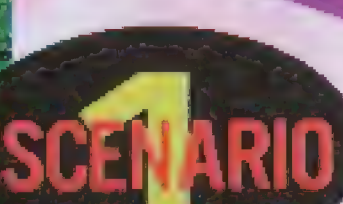
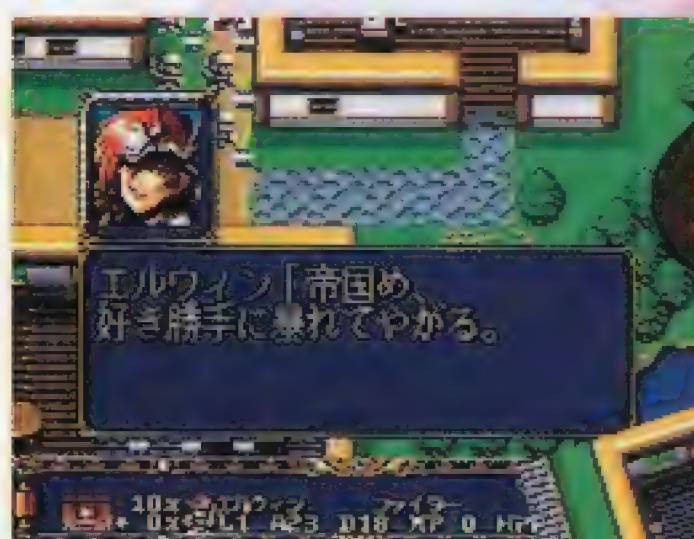
発売日もほぼ見えてきた「ラングリッサーⅡ」。今月は、前半の数シナリオ&戦闘シーンの開発画面を大量入手したので、さっそくご



発売日もほぼ見えてきた「ラングリッサーII」。今月は、前半の数シナリオ&戦闘シーンの開発画面を大量入手したので、さっそくご覧あれ。前作より、かなりメリハリのある画面に仕上がっているのがわかるだろう。なお、各シナリオの詳しい紹介は、来月以降紹介していく予定。楽しみに待っていてくれ!!



見よ!! これがⅡの舞台だ!!



最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

美少女戦士セーラームーン
パノラマコットン
グレイテストヘビーウェイツ
ウィンブルドン
チャックロックⅡ
ズールのゆめぼうけん

NEW RELEASE SCRAMBLE

美少女戦士セーラームーン

- マーバ
- 7月発売予定
- 8,800円
- ACT
- 16M

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

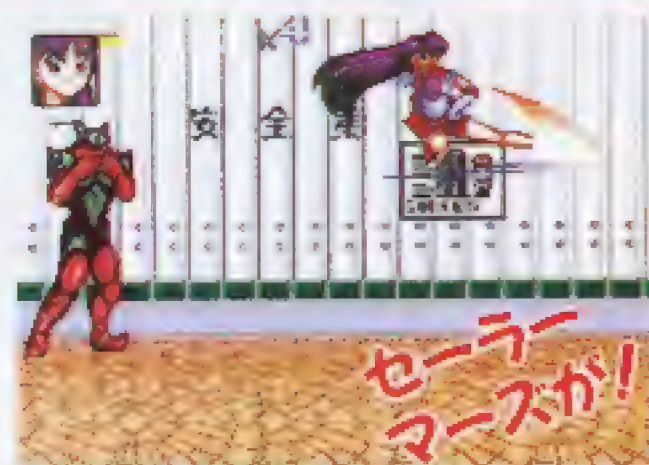
メガドラでもおしおきしてくれえ!

いまだ人気の高いセーラームーンが、メガドラにも大乱入してくるぞ。ジャンルはアクションで、ベースとなっているのはスーファミ版だ。でも、このメガドラ版はそれをさらにバージョンアップした内容になっている。まず、必殺技が2つから3つになり、コマンド入力になっている。各技も多少変

更し、アクションパターンのグラフィックも質が上がっているのだ。それに、ダッシュジャンプ攻撃も追加されているし、もう言うことない感じ。1Pプレイのみになったけど、セーラー戦士は全部選べるし、ステージも6面まである。早く水星人に逢いたい!?



セーラーマーキュリーの攻撃。顔の表情などちゃんと描かれているよね、すごいや。



セーラーマーズのシャープなおみ足攻撃/なびく髪がなんとも言えません、アニキ。



セーラームーンのジャンプ攻撃が炸裂だあ! コマンド入力の必殺技はちょっと難しいか?



セーラージュピターのコマンド技が炸裂したぞ。力持ちのジュピターらしい攻撃だね。



セーラーヴィーナスの攻撃グラフィック。よく動いているよね。早く遊びたいよー



セーラー戦士の相手は、女王メリルと暗黒四天王達だ。

われら暗黒四天王!

パノラマコットン

- サンソフト
- 7月発売予定
- 価格未定
- SHT
- 20M

完成度ゲージ

60%

1人プレイのみ

やたら鮮明な音声にビックリ

ここ数カ月、まとまった情報なかった「パノラマコットン」だけど、オープニングデモも入って、容量も20Mにアップ! あとは完成を待つのみとなりました。

あの「いっくぼ〜ん」をはじめとした音声の数々も、信じられないほど鮮明に再現されているぞ。



ソフトを入手したら、まっさきにオプションで音声を聞いてほしい。今までのMDソフトのザラザラ音声が何かの冗談みたいに思えるよ。



サクセスの技術力による3D表現は特筆もの。スピード感もかなり良いです。



キャラ設定、デモ画面などは次号で詳しく紹介の予定。もう少し待ってね。

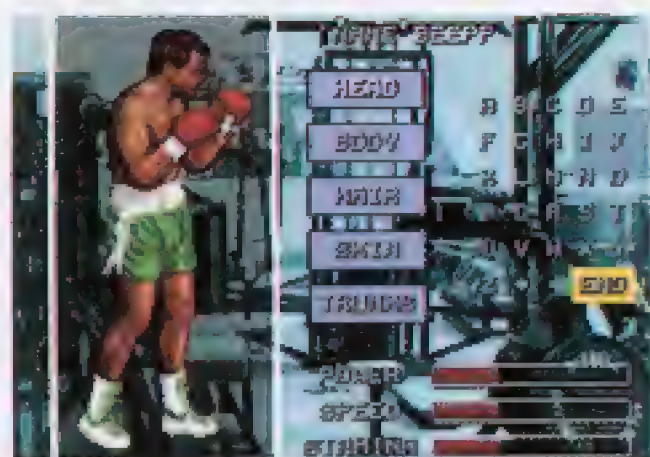


グレイテストヘビーウェイツ

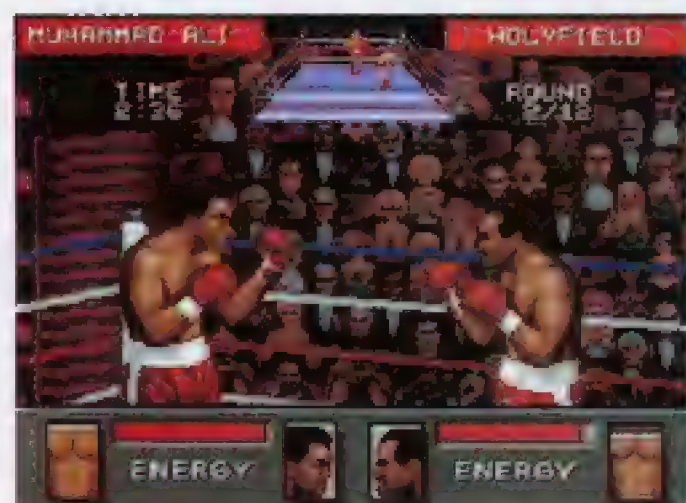
完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●5月27日発売
●7,800円
●SPT
●16M+B・2

あの「ホリフィールドボクシング」のシステムを生かしたボクシングゲームが登場だ。といっても単なるリメイクではなく、対戦相手に歴代のヘビー級チャンピオン8人が再現されているからスゴイよね。夢の対戦が実現するぞ!



独自のキャラクターを作って登録も可能だ



モハメド・アリが舞う! 挑発だってするぞ



アリと現チャンプのホリフィールド戦も!

チャックロックⅡ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●ヴァージンゲーム
●6月下旬発売
●8,000円
●ACT
●8M

ヴァージンゲームの看板アクションゲームである「チャックロック」シリーズ。その2作目が、日本でも発売されるぞ。主人公は1作目のオヤジの赤ん坊で、プリントストーンのおっさん**とくい**も顔負けの**こん棒**アタックが得意なのだ。



前作のノリはそのままに、巨大恐竜などのボスキャラと戦うぞ



よちよち歩きのおっさん坊なのに、豪快にこん棒を振り回すなんて。ムチャクチャだあ〜

ウィンブルドン

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●5月20日発売
●6,800円
●SPT
●8M

こちらも海外で人気の「セガスポーツ」シリーズから、本格派のテニスゲームが発売されるぞ。

グランドスラムと呼ばれる世界4大トーナメントの中で、最も格

式と栄誉を誇る「ウィンブルドン」を舞台に、シングルス、ダブルスで競おう。選べる選手は男女各16名が用意されており、パスワードを使って育てていけるぞ。



コートの種類は3種類から選択可能だ。画面構成もTV中継風の角度なので、遊びやすいぞ



ズールのゆめぼうけん

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●インフォコム
●7月1日発売
●8,800円
●ACT
●8M

アメリカ生まれのアクションゲームに、またまたイカしたヤツが登場するぞ。その名もズール! ズールは宇宙のかなたN次元の住人で、拳法といったずらが大好き。

その彼が宇宙旅行の途中でとんでもない世界へ迷い込んでしまったのだ。ズールは自分の世界へ帰るため全6ステージ18エリアを駆けめぐるぞ。イイイクッ!



よく見ると結構の(ア)チュウバチャップスの看板か。懐かしい?ぞ



ウィイーシュー!

オプションの分身もついて激走! でも、ステージ途中のアイテムを規定数取らないといけな

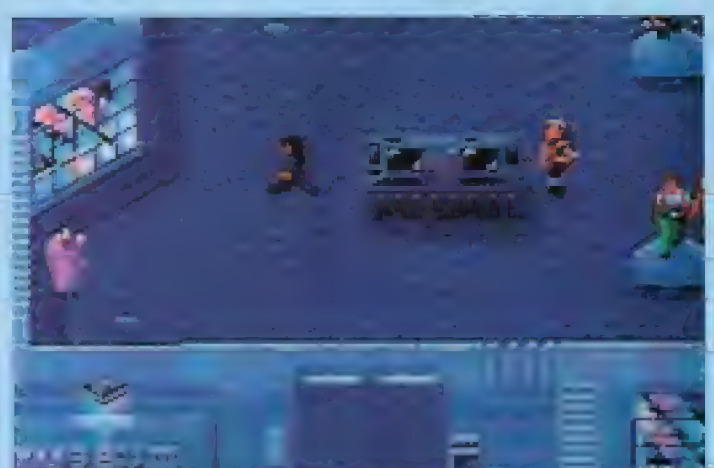
新作ハニョー情報

最近海外ものが増えてきたメガドラの新作だけど、GGのほうも、来月以降新作が引き続き登場する予定



先月号で募集した「テストラクション」の答えは、デバンドを最初にかけてメギド+レジエオン+ボジトロニボルトだ。

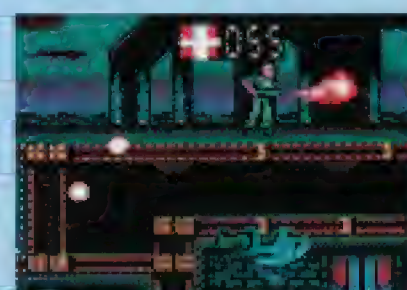
だ。また、先月号の「千年紀の終りに」クイズの答えは下のとおり。当選者は発送にて。たくさんの応募ありがとね。



ヴァージンゲームの新作は大ヒット映画の「デモリションマン」。ハードなアクションだぞ。



GG版の「ズール」の画面だ。メガドラ版にも負けないデキ。



アクレイトから出るGG版の「エイリアン3」。



新着の「チャンピオンワールド」クラスサッカル。

BE-MEGA PART 1 HOT MENU

P46ドラゴンボールZ
P49アウトランナーズ
P50...ダイナマイト ヘッディー

BEメガホットメニュー

ドラゴンボールZ 武勇烈伝

超メジャーキャラの登場でメガドラに死角なし!

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- バンダイ
- 発売中
- 8,800円
- ACT
- 16M



★ これを読めばだんぜん強くなるのだ!! ★

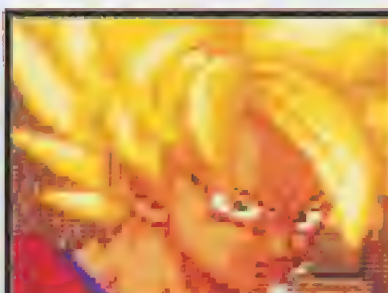
メディアミックスに展開する超人気マンガ「ドラゴンボールZ」がメガドライブにも堂々登場した。もう買って遊んでいる人もいると思うが、今回はイッキに対戦、対COM戦を前提にしたバトルレクチャーをするぞ。SFC版にあったメテオ技やスピード調整のウラ技を探してみるのも面白いけど、まず読め!

闘えZ戦士!!

気をためろ!!



そして撃て!!



◎孫 悟空◎

悟空は、激烈連脚から他の技をつなげられるので、防御されても削れるキャラだ。基本は、連脚のあと、ダッシュエルボーか気合い砲だ。



気合い砲は、目に見えない、間合いが広い。



復めはじめは、激烈連脚で体力を奪う。



つなげて、ダッシュエルボーにもっていき



◎ピッコロ◎

ピッコロは連続打撃技が少ないので、ヒット&アウェイで攻めるキャラ。遠めからソニックキックやダッシュエルボーで攻撃するのだ。

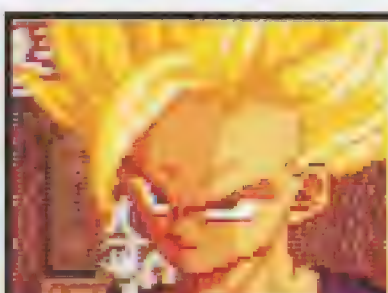


ソニックキックは、前後に2発入り、奇襲できる。

ダッシュエルボーは、近い間合いで出さう



舞空蹴は、相手の足元に入れる。間合いを読め

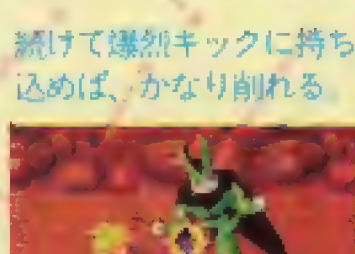


◎孫 悟飯◎

悟飯の決め手は、爆烈パンチ。それから爆烈キックやスーパーストレートにつなげるのだ。ホーミングするエネルギー弾も使えるぞ。



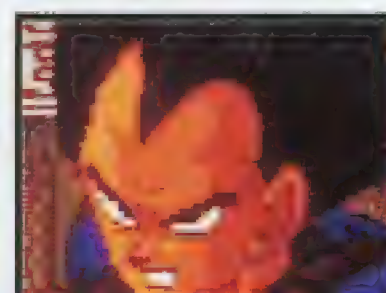
爆烈パンチは、かなりの数が入るので、割り専用



続けて爆烈キックに持ち込めば、かなり削れる



爆烈パンチのあと、スーパーストレートも可



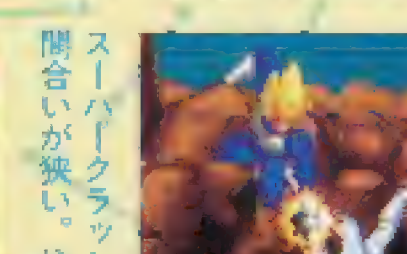
◎ベジータ◎

ベジータもヒット&アウェイ戦法がメインになるだろう。スラッシュアロー、エルボーアタック、スーパークラッシュで体力を削っていき



エルボーアタックは、防御されにくい技

スーパークラッシュは、間合いが狭い。注意



スラッシュアローは飛んだ瞬間に

★ 相手との間合いをよくはかって闘うべし! ★

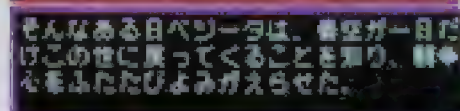
このゲームで、いつも注意すべきものは間合いだと言ってもいい。また、自分のキャラクターの技の間合いが、どれくらいあるかキッチリと把握しておくことも大切だ。そうでないと、必殺技ばかりで肉弾戦がまるでない単調な闘いになってしまうだろう。

ストーリーモードで楽しむ

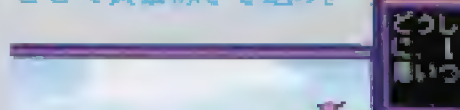
ストーリーモードでは、選ぶキャラによって原作のストーリーとはまたひと味違ったストーリーが楽しめる。特にセルや18号などはけっこう面白い物語になっているぞ。



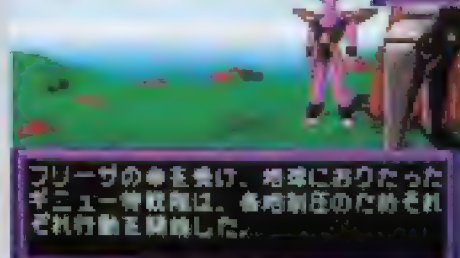
悟空が戻って来るという情報を入手。今度は悟空と強敵を戦う。



幸せな家庭を襲ったお金の悩み……。解決の手段として賞金稼ぎを選ぶ。



どうしようかと、なやむクリリンをよそに、18号は「賞金稼ぎ」という手を選いつつ。



フリーザ一行の目的は同じ。全宇宙支配のために悪質な人物を倒す……

また、接近戦では、打撃技だけでなく「投げ」を使ってみるのも面白い。ここでは、その間合いの読み方と投げられたあとの受け身を

をレクチャーしよう。ここは基本なので、対COMでも2P対戦でも同じ。特に投げの受け身は、絶対マスターしよう。

★ゲージラインにいつでも注意★

相手との距離が離れると、中央にゲージラインが引かれる。このゲージ色がデモ必殺技の条件になっている場合もある。

それは後述するとして、このゲージ色で相手との距離を読むことを覚えておこう。下の写真を参考に把握してくれ。

ノーゲージ



ゲージ赤



ゲージ黒



ゲージの色は、かなり近い距離で戦っているときに引かれる。ゲージになるのは、かなり近い距離で戦っているときに引かれる。

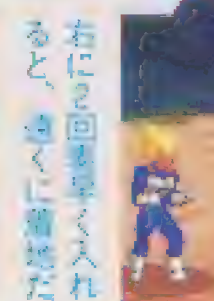
★投げからの反撃をマスターするのだ!!★

投げの間合いは、キャラとキャラの脚が交差するぐらいの距離で発生する。投げられても、立ち直ることができるぞ。



反撃

左に2回入力すると戻る。しかし、攻撃も受けることに。



立ち直る



ダメージを受けても、立ち直る。

◎トランクス◎

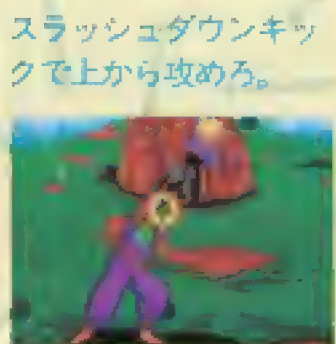
トランクスは、連続キックからの攻撃で攻めよう。つなぎは、爆烈パンチがいい。スラッシュダウンキックもどんどん使っていこう。



爆烈パンチは、連続で出しても強い技だ。



連続キックは2回打撃。パンチにつないでいけ。



スラッシュダウンキックで上から攻めろ。

◎18号◎

18号の決め手は、なんといってもクリティカルアタックだ。これに、ダッシュエルボー、ダッシュアタック、スラッシュダンスをからめる。



クリティカルは、奇襲技だ。たまに出すと効果的。



スラッシュダンスは、打撃技が多く、使える。



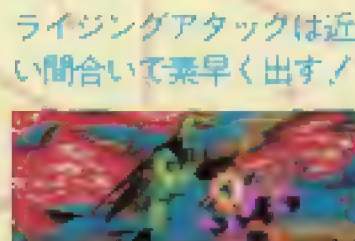
ダッシュアタックとダッシュエルボーを連続で!

◎セル◎

セルも、ベジータなどと同じくヒット&アウェイキャラ。使えるのは、グランドスライダーとダッシュヘッド、ライジングアタックなどだ。



突然出すと当たりやすいグランドスライダー。



ライジングアタックは近い間合いで素早く出す。



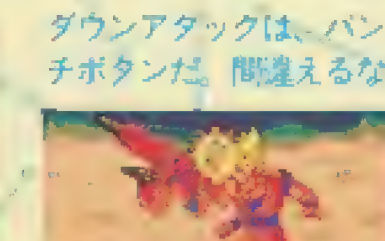
これも素早くからが有効なライジングアタックだ。

◎クリリン◎

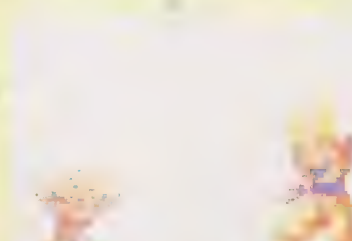
クリリンは、空中迎撃技が2つある。かめはめアタックと、ダウンアタックだ。爆烈キックからかめはめアタックを連続で出していこう。



爆烈キックが手始めの技だ。これからかめはめへ



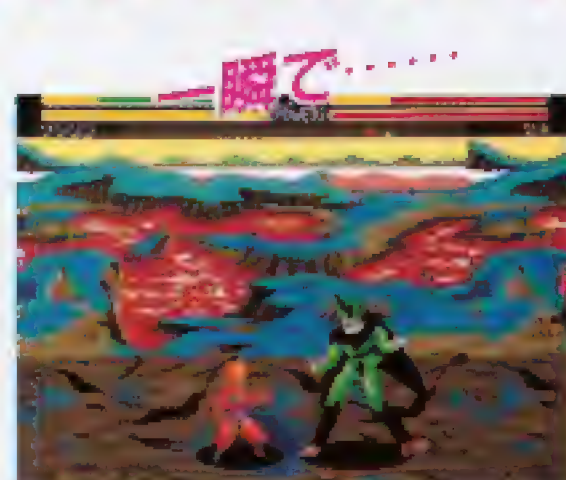
ダウンアタックは、パンチボタンだ。間違えるな



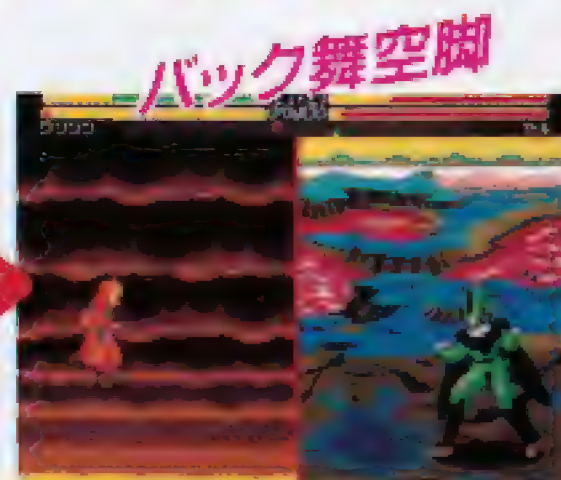
大ダメージを与えるキャラは、かなり有利かな!

★デモ必殺技を有効に打ち込め!!★

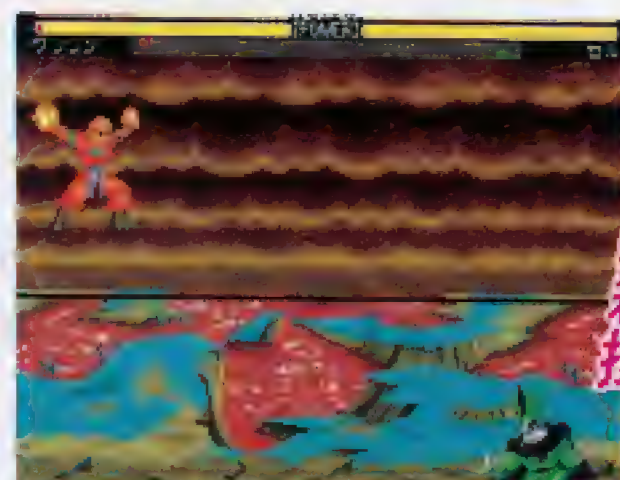
このゲームの醍醐味が、このデモ必殺技だろう。原作同様の迫力のこの技を出さずしてこのソフトは語れない。しかも、状況をよく見て撃たないと、回避されてしまったりと奥が深いのだ。デモ必殺技のチャンスは、相手がビヨって絶対回避できない一瞬などだ。また、相手との距離も重要になってくる。最後の最後にカッコよくキメて勝利するのだ!



デモ必殺技を素早く出す1つの手。バック舞空術で間合いを広げて撃つのだ。



一瞬で上空に飛び、そこからダッシュで後退する。するとすぐゲージが黒い。



デモ必殺技による繋ぎは、かなり熱いものがある。すべてマスターすれば最強か!?

★相手との距離で決まる★

デモ必殺技は、中央のゲージが黒くならないとデモにならずに、モーションのみの技になる。これだと相手は防御するしかないが、モーション途中に攻撃のスキを作ることになるぞ。



モーションのみになる。



この間合いでも出るが、これではスキだらけだ。



この間合いでもダッシュしてこれたら一発。

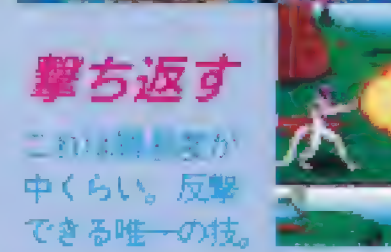
カッコイイデモを見たいなら、ここまで離れなければいけない。しかし、相手も……

★敵攻撃を弾き返せ!!★

デモ必殺技の反撃は、相手が撃った後、ゲージが切り替わる瞬間にコマンドを入力する。距離が近いと、入力時間も短くなっていくぞ。撃つときは、なるべく近い間合いで撃つのだ。相手に入力のスキをあたえると、逆転されるので危険!



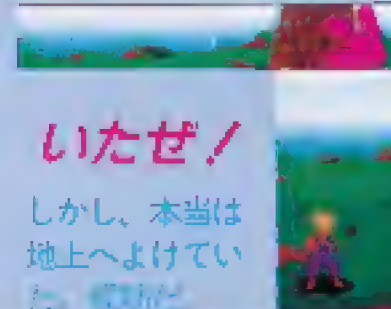
これも入力が簡単で難易度は低い。ラクラク。



これは難易度が中くらい。反撃できる唯一の技。



入力難易度が一番高い。遠くから撃たれたら……



しかし、本当は地上へよけていた。……



入力難易度は低いので、使う頻度が高い。これができれば大丈夫。



◎フリーザ◎

フリーザも、ヒット&アウェイのキャラになるぞ。ヘッドアタックとエルボーアタックを出しつつテイルカットを組み込めば、削れるぞ。



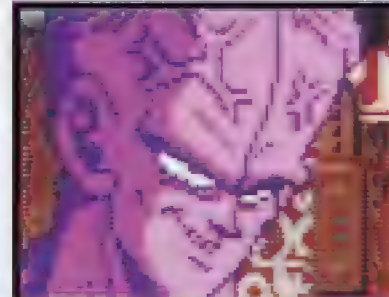
テイルカットは、1発でも出せばいい。



ヘッドアタックは、1発だが当たれば大きい。



エルボーアタックも同様だ。距離を保て。



◎ギニュー◎

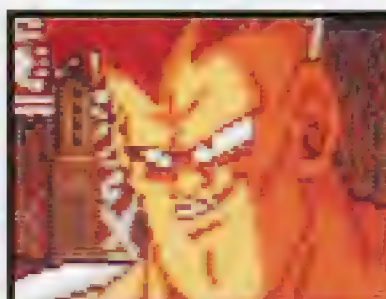
ギニューはダイナマイトパンチが使える。これにダッシュエルボーを加えて相手に攻撃させるな。だが、技の直前に踊るのが辛いかも。



ストレートキックは、1打撃だが逸れでも当たる。



ダイナマイトパンチは、ガンガン体力を削れる。

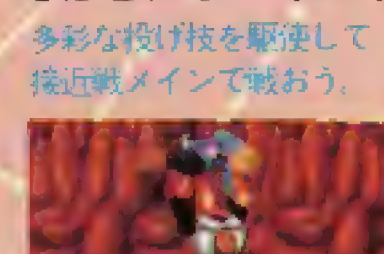


◎リクーム◎

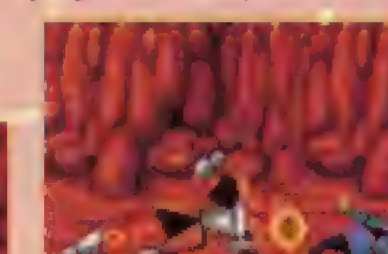
リクームは、踊るのでかなり使いにくい、パワーがある。エネルギーディフェンスを使いながらパワーボムやクラッシュダウンを出せ!



エネルギーディフェンスは、踊りが辛い。効果は……



ヘッドアタックなど、防衛……



クラッシュダウンは、……

「難易度スーパー」も目じゃないぜ

この3ページで書かれたことは、すべて勝つための基本。これさえわかっているならば、あとは君の自由なプレイでOKだ。連続技を入れ、デモ必殺技を駆使して戦えば最高難易度のスーパーもクリアできる!

メーカーさんからひとこと

もう「ドラゴンボールZ」はプレイしてもらえましたか? 取扱い説明書に載っている技以外にも、超必殺技が各キャラクターに隠されているから挑戦してみてね。超必殺技は相手に与えるダメージも大きいんだよ。

アウトランナーズ

走って走って走って曲変えて走る

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 5月13日発売
- 7,800円
- 16M
- RAC



なっなんと! 30コース中15コースを紹介だよ!!

アーケードで大人気のドライブゲーム「アウトランナーズ」がいよいよ登場するんや。世界の大陸を激走し、ノリのいいミュージック全11曲を

聴きながらのプレイはごっつよかったで。このMD版もそれは同じ。上下2分割になってしもたけど、クレイジーな8台のマシンはいかわらずや。いっちょ走ったらんかい!

ゲームモードは2種類だぜ!!

➡ アーケードモード ⬅

世界を西と東に分かれて走っていく。コース構成など若干違うが、雰囲気などはそのまま。2P以外では、COMが対戦相手。



COMは、ランダムでマシンを選びますが、これが結構めざとい。自分より速いマシンを選ぶから、負けられへんや。

➡ オリジナルモード ⬅

1P専用で、好きなマシンを選んで、他のマシンと短いコースで競い合う。勝つと他の挑戦者が現れる。最後には……。



マシンを選んで相手とサシの戦いや、コースは短いから、選攻で走りこまんとあかん。クラッシュしたら負けやで!

OutRunners WEST SIDE COURSE

右へ右へとルートを選択すると、北極まで行ってしまう。道路をサンタがトナカイで走るとる! よう見んかい! どーりて寒いワケやなあ



逆に左へ左へ行くと、暑っついエジプトやアフリカに行かんや。こっちはソウが吠えながら走っとる! ぶつかるとぶっ飛ばされるで!

50

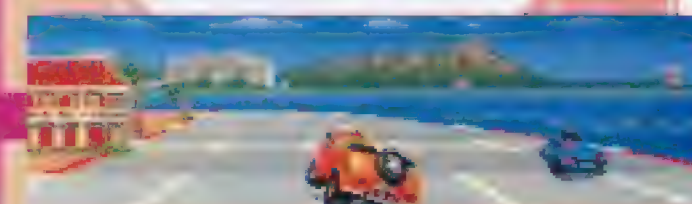


西コースって、でも、開通して、ちやうど、世界やからのお



知ってるあつけど、コースはトップが速いマシンが有利

西側コースは、東よりも難易度が少し低い。ここで、その西コースをすべて紹介したる。レース中は堪能できん背景を、ゆっくりと見たってえな。コースによっては背景が2つ用意されているところもあるで。



曲の選曲も、トップが有利を持って、抜け抜け!

メーカーさんからひとこと

画面分割2人対戦プレイは楽しい。でも景色がきれいなので、対戦しているというよりは一緒にドライブしているような気分になるのだ。BGMもシャレてるし、ゲーム中に選曲できるのもいいね。総合的に判断すると、カップルで選ぶのに最適——わかつとるやろな、われ!!

ダイナマイト ヘッディー

マルヤマの体つぶれちゃってムギュー

完成度ゲージ

60%

1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 16M



今月は「くるみ割り人形」の調べにのせてお送りします

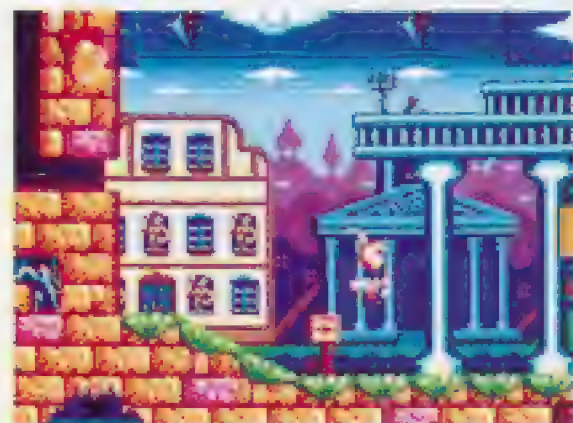
斬新な世界観と、緻密に作りこまれたゲーム内容、そして個性的な人形(キャラクター)などなど、いろんな魅力で人気急上昇中のニューヒーローヘッディー。特にザコ敵やマルヤマのおかしなしぐさと、心地よくふざけた演出は大好評で、編集部内では早くもバ○ゲ

ー認定の筆頭候補に挙がっているのだ。などと笑って見ているうちに、壮大なストーリーも始まっていた。そこで今回はステージ2後半の続きから、謎の新キャラクター「フィンギ」の登場シーン、そしてマルヤマの大活躍(?)を見てもらおうかな。



ヘディ夫のかわいい動きは、職人気質を感じさせる細かさ。また、大画面の演出は、敵キャラにいたっては、大音量のおかげで跳ねまわしは皆無に近いらしい。まいったかな。

この先のホールは? またマルヤマが! そして強化パーツのオクトパス トラップ!



3人の戦いの機会を来し、ステージ2もここから進めかと思っ……



オーケストラが演奏する豪華なホールし、しかもマルヤマが先回りしていた。



パーツを替えて拡張したマルヤマ。しかし、この瞬間が「くるみ割り人形」を奏でた瞬間……

しかもその時……

実はこの「バウンティ バウンティ」が本当のボスなのだ



ホールの主が登場! ヤツはジャンプしている武器を上からくわえてくるぞ。あわれなマルヤマは何もできずに潰されたとき。

そして謎の女性が登場!



弱点のシッポを頭で攻撃し、見事にボスを倒したヘディ夫。すると、その残骸から大きな鍵が出てきた。これは何だろうと見ていたら……



突如として謎の女性が現れ、色仕掛けで鍵を持っていった。手が取れていたということは、彼女もクズ人形?



ウツヒョオ〜! じゃあね〜

ヘディ夫コラム ヘッディー達のキ・レ・イな声を聴いてください

ヘッディーにもっと親しみが持てるようにと、彼らをしゃべらせることになった。外人の声優を起用するなど本格的。でもあのトレジャーのことだから技術的にも何かスゴイことをやってるハズ……。「こんばんわ、いつの間にかサウンドプログラマーになってしまっているやい嘛です。通常のサウンドシステムはちょっと××なので、少しだけ手を入れました。改良点を列挙すると、リクエストナンバ

ーの拡張、Z 80のバンク対応(PCMデータをいっぱい持てる)、Z 80ルーチンの高速化、CH 6の自動切り換え、ポーズルーチンの改良、その他バグ取りなどです。この改良はセ○社比ですから、コ○ミヤテン○ンの方は、鼻で笑ったついでに、システムのソースを当社まで送っていただけると幸いです(笑)。難しくよくわからないけど、とにかくこれまで比べて音声クリアに聞こえるようになるぞ!



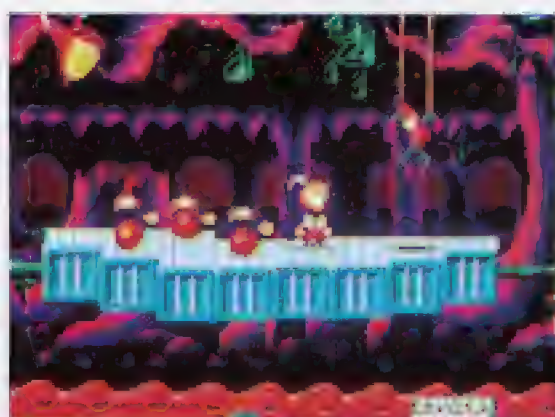
外人の声優さんを起用して、ゲーム中にたくさんの音声が入ることになった。左側のローレンがヘディ夫担当。

例えば、こんなシーンならヘディ夫が「アウチ!」と叫ぶ。他にもいろいろシャウトしてくれるぞ。

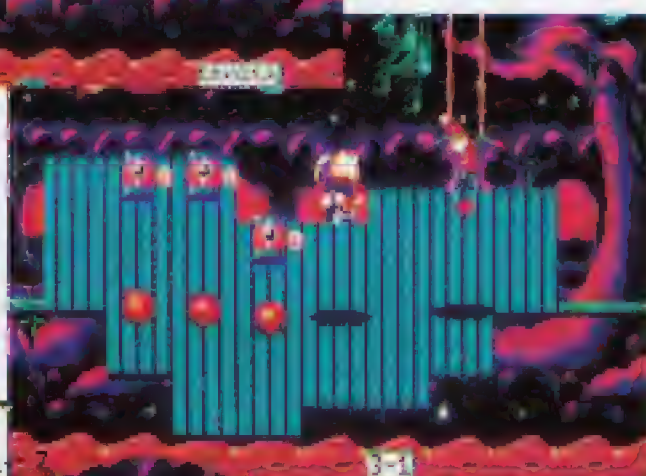


すべ～る、すべる、すべてがすべ～る洞窟

すっかりフィンギィに骨抜きにされた（人形だから綿抜き？）ヘディ夫は、気を取り直して次なる冒険へと進む。だが、足場が傾きまくる洞窟にも、やはり皇帝のソルチャー達がたくさん待ちかまえていたのだ。おまけに、さっき戦えなかったのがよほど悔しかったのか、マルヤマが書き割りの裏から……。



わずか1本の棒に支えられた頼りない足場はグラグラ傾いて、上に乗っている物を落とす。ポーッとすると転がるぞ。



躍っぶちでふんばるアンダーソルチャーの表情がなんとも魅力的？ヘディ夫の頭アタックで引導を渡してあげましょーかね？

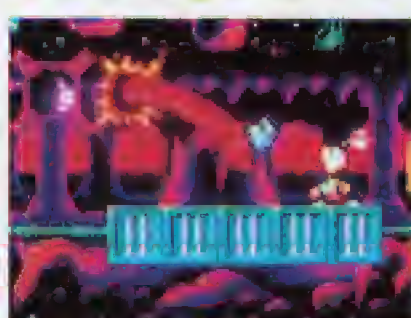


強敵!? フライング ソルチャース



空飛ぶソルチャース小隊の爆撃だ！よく見りゃ背後の穴からマルヤマが覗いてやがるぞ。

ん？何の穴？ あ～れ～！



マルヤマ本体のまわりにはいるプチヤマを頭で壊し、徹底抗戦だ！



普段は見られない舞台裏に

今度はマジックハンドのパーツを使って舞台裏を引きずりまわす



てなわけで、今回までにいちおう明らかになっている

ヘディ夫をとりまく人間(人形)模様

毎月チョットずつ明らかになっていく設定を、ここらでいったん整理しよう。フィンギィはなぜ鍵を持ち去ったのか、謎は深まるばかり。かなり奥の深～い物語がありそうだ。



とれじゃあまた来月も見てぬー！

トレジャーさんからひとこと

やあ、元気かい？ オレ達も毎日「○ピー○ター」喰って、体力ババリーさ！ やっぱ赤んぼの星ってくだらぬから、栄養バッチリさ。開発が終わる頃には、みんな高血圧で死んちまってるよ！！ そんなイカした奴らのゲエム、楽しみに待っててくれよぬー。（ヤク夫）



皇帝 キング・ダークデーモン

皇帝を倒して人形の世界を平和にするぞ！

クス人形ふせいが何を言ってる！

マルヤマ

クス人形ハンターを買って出たはいが、ヘディ夫を何度も捕り逃がしてしまう。



生涯のライバル

うるさいザッ敵

ヘッディー



旧来の親友どかし3人はヘディ夫を手助け

お助けトリオ



フィンギィ



すっかりほれたよでも君の正体は？

ごめんなさい今は言えないの

頭が取れてしまったため、クス人形として廃棄されたが、なんとか逃れた。後に親友と再会。皇帝の討伐を決意する。

左からモックン、ヤックン、フックン、いずれも愛称なので、長い本名は前号を参照のこと。

SEGA AM2 PRESENTS

AM R&D DEPT. #2

セガAM二研 Express

先月号の特集で予告したAM二研コーナーが、ついに今月から連載開始だ。セガ最強の開発チームAM二研の全面協力により、開発秘話や最新作近況など、ホットな情報満載でお送りするぞ。

「バーチャファイター」未公開資料一挙掲載!!



というわけで、記念すべき第1回目は、ゲームセンターで人気爆発中のCG格闘ゲーム「バーチャファイター」の主人公アキラがどのように作られていったかを初公開するぞ。昨年秋のAMショーでは、じつはア

キラはおらず、別のキャラが動いていたのだが、この進化図をみればどのようにしてアキラができていったか、わかるだろう。試作段階でアキラの対抗馬にいた主役候補キャラが「II」で復活するかも、興味津々だ。

▼初期テストモデル (100ポリゴン)
下の青いポリゴン人間がツール上のシミュレーション用に使われたキャラだ。ここからすべては始まった。



▲ボード用テストモデル「レッドファイター」(600ポリゴン)
初めてMODEL Iに乗せられて開発用に使われたのが、上のポリゴン戦士、通称「レッドファイター」だ。この段階では、まだ少ないポリゴンのモデルで基本部分がチェックされた。

▼八極拳使い(600ポリゴン)
下はアキラの原型になったモデルだ。昨年秋のAMショーでは、ジャッキーが主役扱いだったが、急きょ別のキャラを立てるため数候補があがってきた。



▼アキラ・バージョン① (1800~2000ポリゴン)
最終段階で別の候補を押し切り、一躍主役の座についたアキラ。左はその第一段階のものだ。白い胴着も、荒々しさを出すため、その後黒が基本色となった(白胴着は2P用)。完成版は肌着などを含め約2200ポリゴンに増えた。

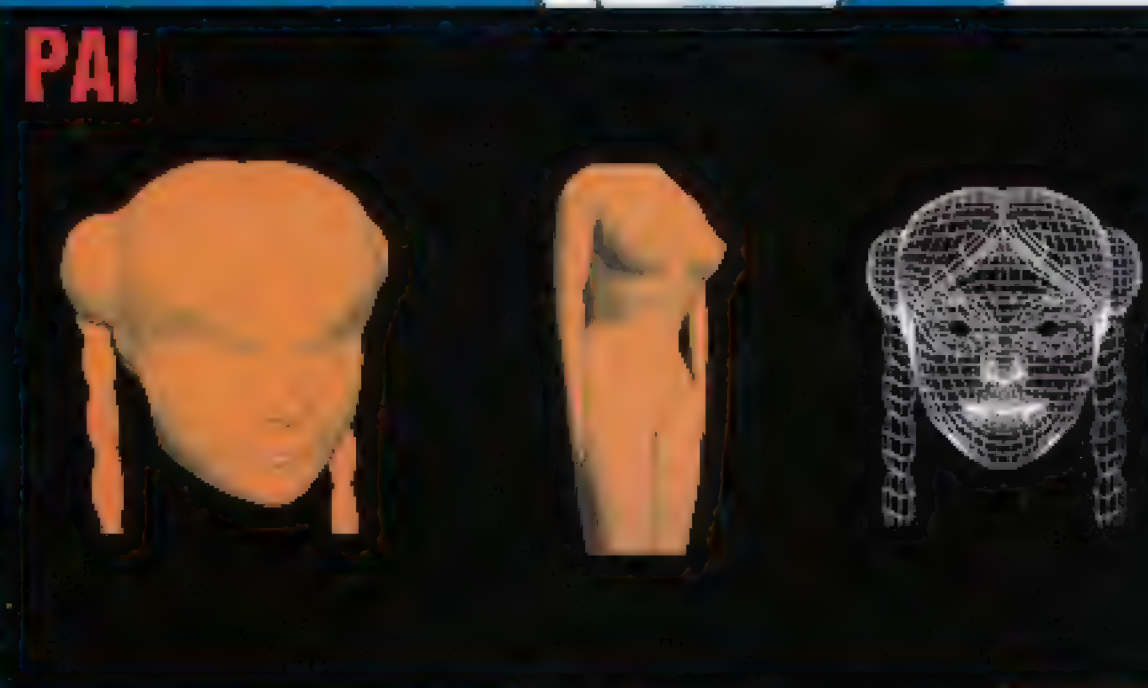
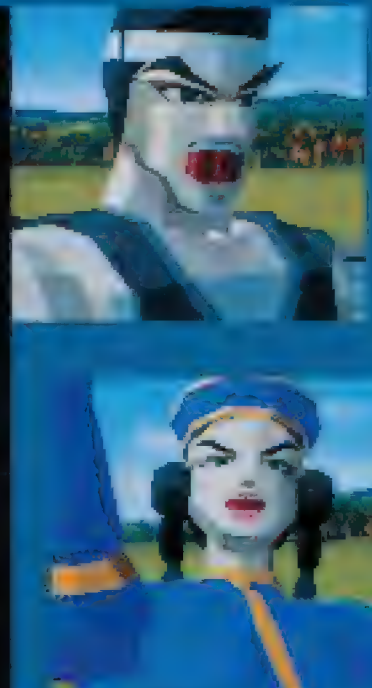
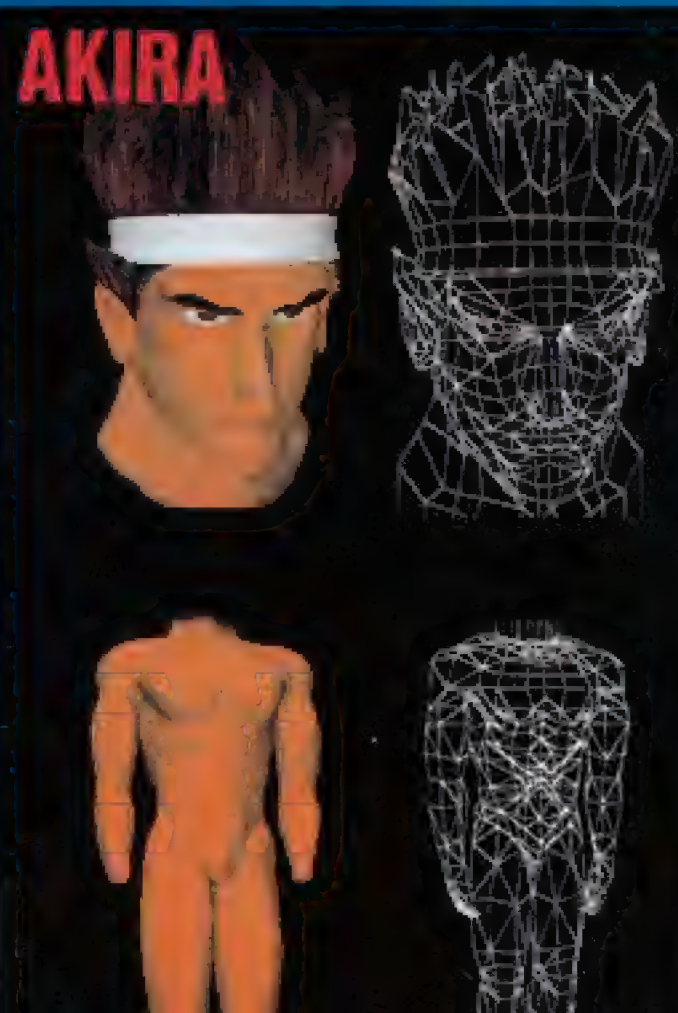
最終段階で別の候補を押し切り、一躍主役の座についたアキラ。左はその第一段階のものだ。白い胴着も、荒々しさを出すため、その後黒が基本色となった(白胴着は2P用)。完成版は肌着などを含め約2200ポリゴンに増えた。

初公開のこのカッコいいイラストは、アキラをイメージして描かれたものだ。現在は他のキャラのも仕上がってきているぞ。イメージにピッタリでしょ。

Illustration: KATSUYA TERADA

イメージ用CGも着々と完成してきたぞ!

こちらは先月号でも紹介した、CGによるイメージボードだ。先月のものに比べると、今月はさらに完成されたものに仕上がってきた感じがした。普段は右のようなポリゴンのようなキャラクターの姿しか知られていないだけに、今後は右上のイラストとともに「バーチャファイター」のキャラクターの、イメージを膨らましていくことだろう。期待されてる「バーチャファイターII」では、どこまでコレに迫ってくれるかが楽しみだ。



左のアキラに続いて現在制作中なのが、人気の女性キャラ、パイだ。男性キャラに比べて、ポリゴンの調整が非常に難しいとのこと、今のところは上のような感じにまでようやく仕上がってきたところだ。みんなが持っているイメージもあるから、作るスタッフも大変みたいだぞ。

CREATOR ROOM



AM二研 部長
鈴木 裕 (Yu Suzuki)

セガを代表するゲームクリエイター鈴木裕が読者のみんなに送るメッセージ。今回は、セガの最新CGボードMODEL 2登場の意味とCGゲームの未来について語ってくれるぞ。

"MODEL 2"の登場とその意味

セガとして初めてのコンピュータグラフィックスのハードウェアは、"MODEL 1"と言われるものですが、これを使ってまず「バーチャレーシング」が作られ、次に「バーチャファイター」が作られたのは、みなさんご承知の通りです。このMODEL 1というのは、フラットシェイディングで毎秒18万ポリゴンを出せる性能があるのですが、今度うちが作った「デイトナUSA」では、さらに能力が上がったMODEL 2という新しいハードウェアが採用されています。このMODEL 2は、ウイズテクスチャー（※従来の平面なポリゴン表面に写真データなどを張り付け、リアルな表現をできるテクスチャーマッピング機能が付いている）で、毎秒30万ポリゴンを出せる性能を持っています。現時点では最新のCGボードです。世間でよく言われる「バーチャルリアリティ」といった形に、ゲームを進

化させていく際に、最も困難な部分は、コンピュータの画像処理系のところ、すなわちその部分の高速化が鍵になってくるのですが、そういった意味では、このMODEL 2の能力は、一般ユーザーの方に仮想現実を「錯覚」させるに値するだけの処理能力をもっているとみることができます。

で、このMODEL 2の第1作目が「デイトナUSA」なわけですけど、この後もMODEL 2を使った作品は続々と出てくる予定です。AM二研内だけでも、「デイトナUSA」の後、今年中に何作かを作っていますし、もちろん、セガ社内の他の部署でも作っています。

そうすると、さらにその後のCGのゲームはどういった展開になっていくかというと、我々は英語名の通り「R & D」、つまりリサーチ(研究)&ディベロプメント(開発)が仕事ですから、当然この後も

ハードウェアをより高性能にしていこうし、MODEL 1からMODEL 2になったような劇的な進化が今後も見られるはず。ちなみに、MODEL 1から2になってCGボードの性能は飛躍的に上がっているのですが、販売価格自体はじつはそれほど上がっていないんです。これはいろんな努力によってコストダウンがはかられているためなのですが、要はハードウェアは、これからとめどなく進化していくことに間違いありません。

では、CGゲームのハードウェアの理想型というものは、最終的にいったいどういったものになっていくのでしょうか？

僕はまず、「グーローシェイディング（※ポリゴンの辺ごとに陰影付けを行い、辺を滑らかに見せる処理）」という技術が1つのキーワードになると思います。この技術はすでにMODEL 2でも実現していますし、ナムコさんなどでも使っています。ですが、実際のところ、グーローシェイディングというのは、ゲームの中で一部しか使われていないのが現状

なんです。これはなぜかという、グーローシェイディングを使うと、処理時間が非常にかかってしまうからです。数値的に言うと、グーローを使った場合、フラットシェイディングよりも、ポリゴンの量は3分の1程度に減ってしまうのですが、ポリゴンはある程度出ないとゲームになりません。だから、現在はポリゴンの数が減るくらいだったら、グーローなしでポリゴンをたくさん出したほうが良いという、そういったギリギリの状態にハードウェアはあるわけです。「技術的にはできる」とか「ハードウェア的にはできる」と、メーカー側では言われているかもしれませんが、ソフトを作る人が使うレベルにおいては、グーローはまだまだ使える代物ではないというのが、現在の状況なのです。ですから、MODEL 2以降のリアルタイムCGマシンが進むべき次のステップというものは、ソフトの人が「ちゃんと使えるようなレベルに」グーローシェイディングをもっていくことにあると思います。（つづく）

MODEL 1 から

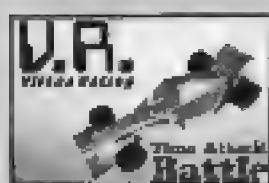


MODEL 1が初めて使われた「バーチャレーシング」は、フラットシェイディングで質感も冷たい。

MODEL 2へ



「デイトナUSA」で採用されたMODEL 2。テクスチャーによりさらにリアルな映像に。



メガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック途中経過!

前月号で募集を開始したメガドラ版「バーチャレーシング」のタイムアタックコンテストだけど、現在の応募者の途中結果は右の通りだ。各コースの最終トップにはMEGA-CD2とソフト1本の他、参加者プレゼントも多数用意しているぞ。最終締切は5月末日、応募資格は右のタイム以上だ。急げノ

この画面を送れ

RESULT	
COURSE: 200 FOREST	
TOTAL: 3'12"33	
LAP	TIME
1st	0'42"55
2nd	0'42"30
3rd	0'42"33
4th	0'42"30
5th	0'42"30
INSTANT REPLAY? YES	

初級で38秒50、中級で39秒、上級で50秒を切るタイムが出たら上の画面を撮って下記に送ろう。

3月28日現在の途中経過

今月は、応募者のほうはまだこれからといった感じだったが、新潟県の神田哲裕くんは、早くも上級コースでAM二研のレコードを抜く快挙(48"33)を達成してくれたぞ。みんなもAM二研の記録(初級:37"13、中級:37"66、上級:48"40)目指して頑張れ!

ちなみに、問い合わせの多かったモードは、「フリーラン」じゃなくて「V.R.モード」だからね。待ってるよ!!

ハガキ大募集!

福島県・小林征生
こちらは去年の年末にこのコーナーあてに送られてきたイラスト。小林くんは採用第1号だ。

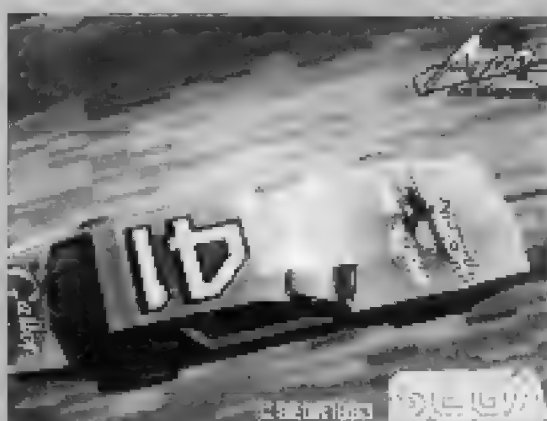


採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!

「AM二研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM二研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するぞ。

ついに登場 デイトナUSA (アーケードゲーム)

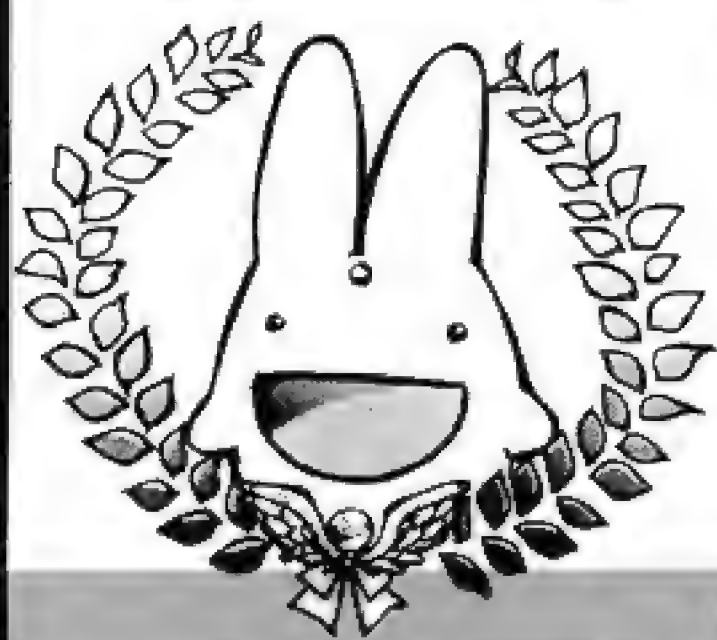
AM二研の最新作「デイトナUSA」がついにゲームセンターに登場だ! レースゲーム初のストックカーレースを最新CGボードMODEL 2で再現したこの作品は、題材的な面白さだけでなく、現時点最強の映像も楽しめるぞ。耳に残るB-univが歌う主題歌も必聴だ。まだの人はゲームセンターにGO!



ナムコの「リッジレーサー」に挑むセガAM二研の自信作。ゲーム性も高いぞ。



なんと「デイトナUSA」は、逆走してもエクステントタイムがちゃんと加算されるのだ。遊び心も満載だ。



N O K O N E PRESS

めーコネ新聞

第00012号(月刊?) ©COMPILE 1994

Vol.12 4月8日 金曜日
1994年(平成6年)

企画・発行
株式会社 コンパイル
めーみそコネコネ
COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力: BEEP/ MEGADRIE

特別企画GG「魔導物語Ⅱ」の読み切り漫画だ



「魔導Ⅱ」は5月13日発売。5,500円だよ♡

ポイント制度について

前回始まった(ポイントは2月号から加算)この制度。いきなりポイントを間違えたぜい。
久慈涼月...10P → 20P
と頭の中で変換しておいてくれ。
ポイントは、投稿ハガキ1枚で1点、採用されたらそのコーナー規定のポイントが加算されるぞ。

ポイント別賞品一覧

- 30P.....ぶようちわ
- 50P.....コンパイル袋セット
- 70P.....ぶよぶよ設定資料
- 100P.....ぶよぶよテレカ

ぶよキャラ人気投票途中経過

現トップ...カーバンクル
あっさりドラコが抜かれてしまって俺は悲しい。まあ、カーくんならばしょうがないけどな。
今回から投稿ハガキ1枚につき1票としたぞ。でもキャラコンだけのハガキはノーカウントだからな(イラストとか使えるのならOK)。次回はベスト5まで発表だ。

蛙のゴキ人



グレート鳥氏に代わる連載です。また人気を呼びそうです……(ホント)。

めーコネ画廊

はっはっはっ、水無月だ。今月は漫画にメインを取られてちょっと狭いが、ハガキがガンガン来てるんで、はりきってやっていくぜ。
神奈川の琴風龍牙と福井のみっちゃんのハガキはプラトニック(笑)なんでハズした(俺は気に入ってたんだが……)。かわりにポイント5Pやるから勘弁な。
ちなみに、ハガキが来たら掲載されるまでには最低2カ月はかかるから時事ネタを使う時は、注意するようにしてくれよ。



ノー!! 君もカーくん派か。最近カーバンクルが嫌いぞ(笑)。いつかドラコが主人公のゲームを作ってる。※注:無理

大阪府・渡達也 20P



仕事中にはやってないよね。コンパイルクラブ(地下版も)は楽しいから、みんなどんどん入会してくれ。待ってるぞ。

新潟県・びよびよ 10P



めう! ここにもいたか、反逆者アノ(そこまで言うか)。罰として、40人のドラコ描き込みを命ず。

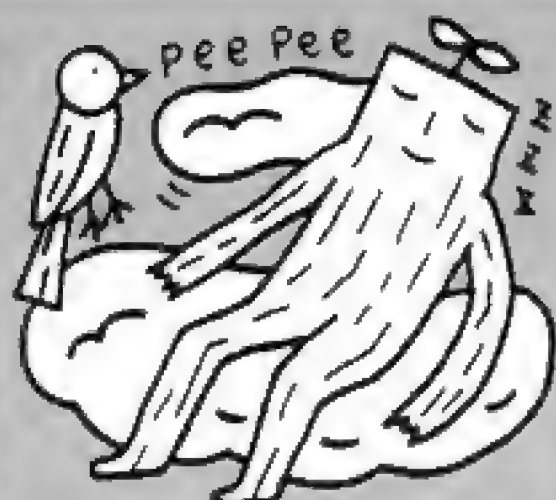
合格したぞイェーイ 20P

ただいまアンケート大募集中

今、アンケートに答えると、新生コンパイルシール+αをもれなくプレゼント。アンケートの内容は、「めーコネ新聞でやってもらいたい企画」と「コンパイルクラブを知っていますか(入会したいですか)？」の2点。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、アンケートの答えを書いて、下記の住所の「めーみそコネコネでアンケート係」まで送ってください。締め切りは4月末日。

【めーコネ新聞へハガキを出せ! いえ、出して下さい】(株)コンパイル御用達ページ「めーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしています。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いません。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品(?)をあげるよん。

BEEPL



ビーぷるランド

入学、進学など、装いも新たになる季節ですね。ビーぷるランドも……といきたかったのですが、どうもタイミングを逃しまして。何かが起こるとしたら次号あたりでしょうか？

LAND

FUNKY LETTERS STATION

MEGA TALK



DJ=NAMo(22)

「エッチ・スケッチ・マイベツト」という言葉があるが、オイラのマイベツトは緑目で買った小鳥。もう半年以上のつきあいになるが、丈夫なもんだぜ。

●すぶらったあなお話。某月某日。某Vガンダ〇のプラモを作っている時、2日続けて左手をカッターで刺して大量に出血。2度目は刃が3分の1ほど親指に入ってしまった、とめどなく血があふれた。そのせいでパッドの十字キーが押せなくなり、ゲームができずにとっても困っています。こんな僕を叱って、叱って、NAMoさん叱って！

(埼玉県・小鮎芳行・20歳)

●もうスーパーの鮮魚部で働いて1年たとうとしているのに、不覚にも牛刀(包丁)で左手人差し指を「バッサシ」切ってしまった。3針縫ったが、出血もすごかった。自分の血の気の多さがわかったし、ケガすりや金が入るといこともわかった。今度は保険に10口入っとこー。

(茨城県・カス〇マン改めダメダ・ジョー・18歳)

NAMo:なんなんだオメーら。手の力が抜けちゃうから、やめてよ。

●地理の授業で地図を見ていたら、大韓民国に面白い名前の土地があった。その名も「ぶよ(抹余)」。

ある人はぜひ調べてほしい。「ファンタシースター」の街の名なども結構あった。

(東京都・喜々一発 受験生・17歳)

NAMo:地図はいい。アレのおかげで学生時代は退屈しなかった。細かいルールは忘れたが、地図の上にエンピツを立てて線が残るように倒して、都市攻撃の戦争ゲームも楽しんだっけ。今考えると、アブネーな。

●とある近所のゲーム屋での話。父親と男の子(8歳前後)と女の子(6歳前後)が店に入ってきて、いきなり女の子が「ゲームギア買って〜」。しかし男の子のほうはゲーム〇ーイがほしいらしく、平等にじゃんけんで決めることにした。そして……女の子が勝った。ゲームギア・ユーザーになった親子は夕日の中に消えていった。FIN！

(東京都・JEFいい加減に勝ってくれ・15歳)

NAMo:心温まる話だな。この結末、父親さんにとっても、よかったと思うよ。周辺機器もそんなにないし、ソフト数もたかが知れてるから……え、特集を読めっ!? すみません。

●通信販売でMDソフトを買った。それを持ってきた宅配便のおばちゃんが見た顔やな……と思ったら友人のお母さんで、料金着払いだったから何をいくら買ったのかしっかり知られてしまった。もう通販は使わん。

(石川県・おかりん・21歳)

NAMo:エピソードはともかく「21歳の女のコ」が「通販で買うMDソ

フト」って、どんなだろうね。なんかこう、想像力をかきたてられますナ。もしも「マイクロコズム」だったりしたら、オイラ、も、もう……はうっ／って、そういう展開はないか。

●まことにはずかしいことですが、僕はペンネームの正しい書き方をしりません。ぼく以外にもわからない人がいるかもしれないので、教えてください。

(神奈川県・高久 涼・12歳)

NAMo:近年まれにみる、いいLETTERだ。よし、教えたる。まずハガキ(内容記入済み)と筆記用具をそばに置いて瞑想を行う。場所は薄暗い部屋が望ましい。体の緊張がほぐれ、すべての雑念が消えた時、ある単語のイメージが頭に浮かび上がってくるが、それを決して見ようとしてはいけない。単語の波動を肌でじかに感じるのだ。あとはそれを本名の付近にあるがまに書き留めれば、完成。ペンネーム使用者は、みーんなこうしているのだ。涼もきっとできるはず。ガンバレ。

●突然ですが視力が落ちました。それもこの1年で急激に。今までさんざんゲームやってきてもピクともしなかったのに、受験勉強を始めたたんこの有り様。ゲーム害悪論を唱えるエセ良識人がいかにウソっぱちをほざいていたか、よ~~~~~

~~~~わかりました(やや誇張気味)

(兵庫県・宅浪土島覇羅亜乱・19歳)

NAMo:まあまあ。ほざいてなんぼ

## 今月のB.G.M

「私のゲーム・イメージソング」という内容にリニューアルした今月のBGM、次号と2回に分けて「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」にシックリくる音楽を紹介しましょう。まず正統派なところで、福島県のラビ・ラビットが推薦する爆風スランブの「RUNNER」。愛知県の柳橋遊園地は、山本コータローの「走れコータロー」、クラシック曲「剣の舞い」「セビリアの理髪師」を挙げてくれました。いずれも「スピード」を連想させるナンバーで、プレイ中のBGMとして聴けますよ。(続く)

の商売だから。ああいう人らは。

●「女子高生メガドラユーザー計画」があるそうですが、「シルフィード」と「レンタヒーロー」をこよなく愛するOLじゃダメですか。

(北海道・セーラーネブチェーン・22歳)

NAMo:お、きたね。「ダメですか」攻撃。この、腰が低そうでいて実は精神領域へのにじり寄り効果絶大のシメ言葉。オイラもこれよく使うけど哀れっぽく言うのがポイントなんだよねというのはさておき、たしかに変わった趣味だ。ペンネームのセンスといい、つかみどころのないお嬢さんてどこか。そうだねえ……周囲の人にそれを公言しないことをオススメしよう(ひでえ)。



次回のお題は

アンビエント系に集中しような  
エコー・ザ・ドルフィン  
締め切り:5月10日まで







## 「ばあさん、アレなんだっけ?」「これですよ、じいさん」

——第3回の健康会で掲載した質問のおたよりが、山のように届きました。「シャロムさんのゲーム小僧(BEメガの前身「Beep」誌に連載していた漫画の主人公。作者はなんと二階堂マサヒロ氏)のイラストに心を打たれた」という感想も多く、BEメガ読者の瀬賀老人層の厚さを改めて思い知りました。

(婆)「ティボーイブルース」のタイトル画面でコントローラーの上下左右を続けて押すとコンティニューができる。「アレックスキッドのミラクルワールド」のゲームオーバー画面でコントローラーの上を押しながらボタンを押し続けるとコンティニューができる。「ファンタジーゾーン」のショップでエンジンを全種類買うと、武器の使用制限時間がな

くなる。

(大阪府・ドラ2・14歳)  
(婆) SC/SG用の「スペーススラローム」で、確実にクリア後の1000点が取れる方法を発見しました。とにかく左右のはじからはじめて動いて時間稼ぎをして星と星の間をくぐらず、最終的には100秒以上かければ百の位が消えて0秒0でクリア、1000点ボーナスも可能なのです。すばらしい!

(千葉県・長谷川裕介・16歳)  
——「このゲーム、1人でやるとムナしいし、友人がいるとしらけるし、困ったやつでした」とのことです。  
(婆)「スペースハリヤー3D」の3D映像(3Dグラスを装着しないと単にブレている画面)を普通にする方法。ネームエントリー時に「THREE」

### 【スペースハリヤーの戦闘機コマンドほか】

サウンドテスト(タイトル画面でコントローラーを右左下上の順に押す)で7、4、3、7、4、8の順番に曲を聞いてからEXITで抜け出すと、ゲームレベル/コントロール/プレイヤーのグラフィックを設定できるモードになる。またゲームオーバー時に、「GAME OVER」の文字が出ているうちにコントローラーの左下とショットボタンを押すと3回コンティニュー。同時にコントローラーを左右左右下上下上の順に正確に入力すると、9回コンティニューができる。

### 【イースのサウンドテスト】

エンディング画面の最後でコントローラーの右下を押しつつ1ボタンを押す。コントローラーの上下選曲、2ボタンで演奏開始。

### 【ガルケーブのオプションモード】

タイトル画面で上上下下上右下左下の順に押すと難易度設定ができる。

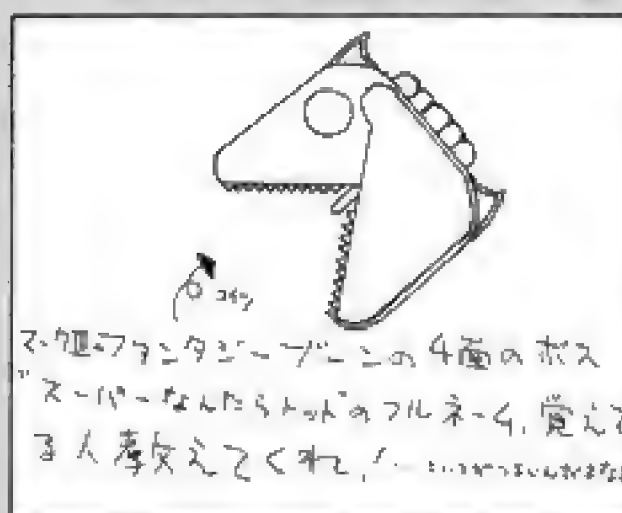
と入力する。ちなみにサウンドテストは「SOUND」と入力。

(東京都・清水一樹・18歳)  
(婆)「スペースハリヤー」禁断の技。まず本体に「ファンタジーゾーン」のソフトを差して電源を入れ、おもむろにソフトをひっこぬく。もちろん電源は入れっぱなし。そこに「スペハリ」のソフトを突っ込んで、電源を入れ直す。そしてストップボタンを連打。10回に1回ぐらいの確率でアラ不思議、ハリヤーがジェット機に。ただし、本体やソフトが壊れてもごめんね、ということ。

(千葉県・姫井大輔・18歳)  
(爺) ゴールドカートリッジの「ロード・オブ・ソード」の本を捨てるイベントの「火の山」の位置を教えてください。あと、前半に手に入る木の葉は何に使うのかも教えてください。

(新潟県・真柄竜一・18歳)  
(爺)「新入社員とおくるん」を解いたことがある人、どんなエンディングか教えてください。

(愛知県・中村琢也・16歳)



福井県・浜田智(16)

## メガドラMANIA



MD版「ドラゴンボールZ」のサブタイトルは「超武闘伝2」PLUSになるらしい(群馬県・布留川雅紀) CMを見る数からして、セガよりチョーヤのほうがいい(群馬県・鹿沼健司) セガの竹崎、船田両氏はメガドラ名人の座をかけて対決するらしい(兵庫県・猫にかかと落とし) 「エルヴィエント」の漫画の続きはジャ○ブでやるらしい(東京都・ヴァフィオン原) 林原めぐみはサターン(仮)をただで手に入れるつもりらしい(京都府・NV組PP-M) ソフト価格上昇の原因はEABビクターらしい(青森県・下山真司) 「ダイナブラザーズ2」の「面白さ前作の9.4倍」の0.4倍は、香○リカがいなくなったかららしい(香川県・池田直樹) 「ソニックドリフト」の発売には、妙に業界の注目が集まっているらしい(埼玉県・ヒロ・坂本) PSのフォーレンの顔の模様が覆われているのは、ネズミに耳をかじられたかららしい。しかもそのためにフレナにはもともと耳がないらしい(栃木県・地球BAKA) セナがウィリアムズに移籍したのは、ヘルメットのてっぺんのソニックが気に入ったためらしい。その一方で、「D・ヒルのスーパーモナコGPⅢ」にさせられなかったからとも言われている(山形県・ブブクブー) 電波新○社はひとあし先に2001年を見つめているらしい(京都府・南極探検隊) 本誌常連ターザン鈴木氏はガ○スでソフトを入手しているらしい(福島県・南斗水爆団め)

## INFORMえーしょん

### ■MEGATALK

身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

### ■MD噂の真相

信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網が想像力をフルに使って、いいネタを集めて(考えて)ください。

### ■思わず唄ってしまいました

プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

### ■瀬賀老人健康会

セガ家庭用ゲーム歴5年以上(メガド

ラ以前ってこと)の皆さんの憩いの場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

### ■Illustration City

イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品が奇麗に印刷されませんよ。MD君の4コマはまだ募集してます。

この他、メガドラ一度チェックやメガドラスラッグ、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

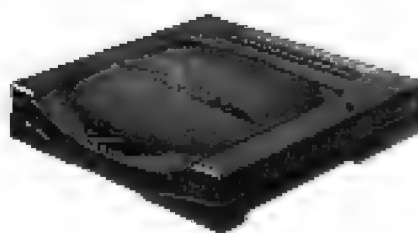
次はUSER'S VOICE!!

## JUNKプレゼント

記念すべきラスト・プレゼント(コーヒーサイフォン)を手にしたのは、大阪府の長島有希さんです。180円で好きなだけ飲み放題、でも少々ぬるめの「ガスト」のコーヒーよりもおいしいコーヒーが作れるはずなので、楽しみに待っててね。それではこのコーナー、永遠にお別れです。また来月/(うそ)



## 今月の論



### 願いを聞いて/ サターンさま

秋の発売に向けて仕様のつめが進むセガの次世代機・サターン。君の願いも今なら叶う!?

●俺のMDが好きな理由は、ゲーセンのセガのゲームが好きだったからだ。セガの家庭用ゲーム機を買えば、家で「スペースハリアー」や「アフターバーナー」ができるというのが一番の理由であった。かなりハイレベルの家庭用ゲームが出ている現在も、セガのアーケードゲームを家でやりたいという願いは変わらない。今回、サターンが発売されるということで本当にその願いが叶う時が来た。サターンと共通の業務用ハードも登場するというので移植度も心配ないだろう。マシンの性能がどんなに良くても、セガファンの俺には関係ない。

(宮城県・永沼洋・18歳)

●次世代機の発売はうれしいことです。しかし最近MEGA-CDのユーザーになったばかりの自分としては、サターンにばかりにみんなの目がいて、メガドラが古いと思われたいようにしてほしいです。16ビットだって、まだ限界が見えていないのだから。それと、高校生の私はお金がな

いので、低価格でお願い。

(大阪府・野村昭典・15歳)

●「青い空」「蒼い月」「碧い海」。世の中にはいろんな「あお」があるけれど、ようやくそれを表現できるマシンが登場したと思います。当然、そのグラフィック性能を遺憾なく発揮させることが課題となるでしょう。そこで私は「エコー・ザ・ドルフィン」の移植を希望します。MD版も、グラフィックについては絶賛されていますが、まだまだあの世界を表現できていません。

(新潟県・祐木忍・19歳)

●サターンは確かにすごいなと感じる。だが1つ不安がある。コントロールパッドだ。これまでもセガのハードはこの問題が指摘されてきた。パッドはユーザーとゲームの接点であり、この充実なくして、ゲームを心底楽しむことなどできるはずがない。現行の6 Bパッドは明らかに某格闘ものを意識したデザインになっている。サターンでは、多くのジャ

ンルに対応できるニュートラルなパッドを提供してほしい。

(福岡県・寄生猫・21歳)

●ソフトの互換性はあきらめるとして、せめてこれまでの周辺機器が使えるようにしてほしい。モデムはともかく、便利なタップやマウス、それにパッドが使えなくなったらもったいないしね。

(東京都・中村勇一郎)

●私の願いを聞いてください。サターンのCMは2パターン作ってほしいのです。1つは宇宙をイメージして、CGを使った壮大な感じがする超かっこいいモノで、これは大人やマニア向けに。もう1つはソニック君とテイルス君を出演させた、とてもかわいくて親近感のあるCMで、こちらはファミリーや子供、そしてUFOキャッチャーで初めてソニックを知ったような女子高生やOL向けに。このようにイメージの違う2つのCMによって、サターンがいろ

いろな可能性を秘めたハードだということを知ってもらえると思うし、何よりたくさんの人たちがサターンに興味を持ってくれると思います。

(新潟県・新井恭子・17歳)

●とにかくCMを大量にほしいです。どこのチャンネルにしても流れていて、ゲームにあまり興味のない人でさえ、「サターンってなに?」と話題になるぐらいです。そうすれば今のマイナーなセガのイメージから抜け出し、ユーザーも増えるでしょう。

(神奈川県・東京エタノール・17歳)

●セガには新ハードをマルチメディアマシンと言ってほしくありません。時代遅れかもしれませんが、やはりサターンはアーケードのゲームファンを取り込むマシンだと思うし、ユーザーの中心となる中・高生にはマルチメディアと言ってもピンとこないでしょう。「ゲーム機」と断言しているPS-Xには好感を持っています。

(茨城県・YUKAI・21歳)

改名希望は意外に少なかったのでビックリ。一番多かったのはソフトの充実。中でもアーケード移植作品に対する期待は大きい。ソフトで苦しめられたセガユーザーの悲願か? パッドの互換などは意見が分かれたところ。他の意見は次号で。

## 7月号のテーマは アイ・ラブ・ナムコ

「ボールジャックス」以来ぶつりと消息を絶ってしまったナムコ。ワンダーエッグに行ってもこの寂しさをまぎらわそうか……。いやそうじゃないぞみんな! ナムコにラブコールを送ろう。過去の名作・新作の移植希望、広報さんへのお願い、社長への嘆願など待ってるぞ。

## ひとことfrom BEEPIE

◆このほど高校を卒業しました。これからは、BEメガも自分でバイトして買わないといけなくて大変です。

(兵庫・ジョウタ・18歳)

◆4月号では、いろいろなコーナーに別れを告げられたような気がした。

(秋田・シン・18歳)

◆大学に全部落ちました。「まあ来年があるさ。今から1年勉強しよう」と考えているのにV.R.は絶対買おうと思っている。来年はいかに!?

(神奈川・タカト・18歳)

◆サターンのCMにはやっぱりイトウセイコウが出てくれるとひそかに期待している。(東京・シュンスケ・19歳)

◆ところでAM二研でなんですか?

(京都・フミヒコ・22歳)

◆なぜ「トレジャーまん」が主役じゃないんだーノ (兵庫・タカシ・14歳)

◆今、うさぎを飼っています。

(山口・アツヨシ・22歳)

◆最近、文末によく見かける「～ですな」っていうフレーズはいいですね。

(群馬・タカユキ・17歳)

◆K君は「V・V」のことを「ぶいぶい」と呼ぶ。(熊本・ようへい・21歳)

◆冬季五輪で、ジャマイカのボブスレーチームは、「外は寒すぎるからこれで練習さノ」と言ってセガの「ウインターオリンピック」をやっていた(マジ)。

(東京・トシアキ・29歳)

◆SFCを売ることに。本体+ソフト14本で約40,000円。これでサターンの資金ができた。(愛知・ヒロノブ・17歳)

◆この前、15年間使用していたテレビを破壊した。中にはカビが発生していた。(岩手・タクヤ・18歳)

◆子供の時雪が降るとうれしかったが2月12日に降った雪はすっげーうっとおしかった。(神奈川・シンペイ・16歳)

◆自分が負けたのに、サラの「やっほー」を聞くと何だか元気が出る…。

(青森・エリコ・23歳)

◆春から高校生になります。女子高生でも気軽に買えるBEメガにしてくださいね。(兵庫・サオリ・15歳)

## Illustration City



兵庫県・AD1994

アーケード用ガンシューティング「エイリアン3」は、クリア後の得点集計で、誤って殺した同胞がカウントされる時、叫び声が聞こえる(恐)。

神奈川県・響シロクロ

MDユーザーの関心が低いわけがない「LUNAR II」。本誌の連載情報コーナーを見てワクワクしてくれ。

東京都・上村佳明

理恵ちゃんって、ほにやうとしたいいコだよ。高まる再登場のラブコールに込められる日がそろそろくるかも





## ・ギョーカイ!ゲームに! いいたい放題!!



●僕は昨年「ガンビー」と「シルフィード」がきっかけでMDを買い、今ではすっかりセガファンだ。ファンとしてセガのCMに一言いいたい。メガドラ初期とメガCDのものは、ハードの性能のことをしつこく言ってるだけでソフトのアピールが足りなかった。ハードを売る上で重要なのはソフトだ! “こんなソフトが遊べるんだ、こんなにおもしろいソフトがあるんだぞ”とアピールすることが必要なんだ。性能がすごいだけでは絶対に売れない! これからのCMは特にこのことに気を使ってほ

しい。なっ、セガさん!  
(愛知県・テイルスの兄貴・14歳)  
●4月号のラ・アークさん、メガドラの将来を懸念するあなたの気持ちはわかりますが、“次世代機買わない運動”なんて大人げないですよ。あなたがサターンを買わないのは勝手ですが、友人が買おうとしてもやめさせるっていうのはねえ……。せめてメガドラ、メガCDを冷遇しないように署名してセガさんに送るなどの他の方法を考えましょう。メガドラが冷遇されるされないのと、サターンが売れる売れないの問題とは、



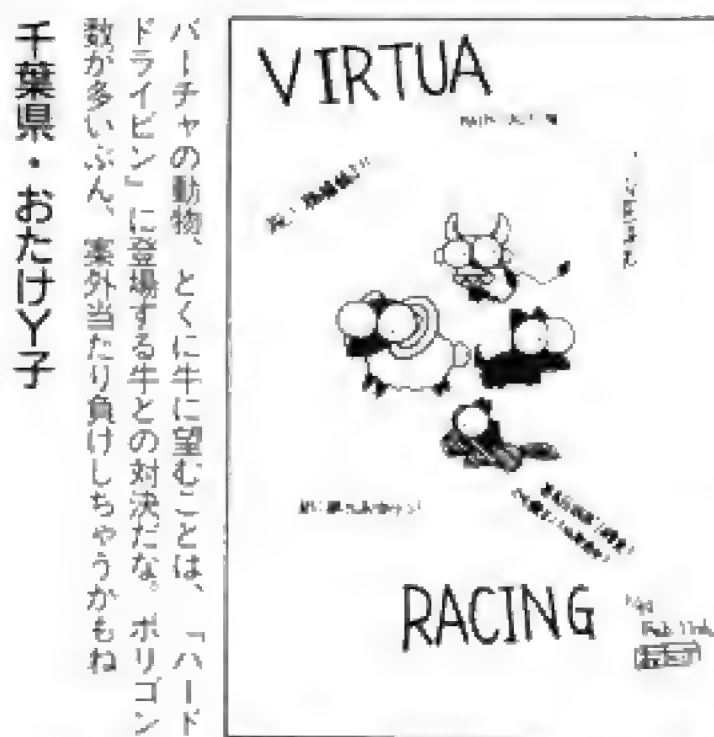
新潟県・MCR  
シリーズを追って、この面白さがますます加速する“ソニック”新キャラのナックルは、ウォーリーをさがせのオドロミみたいでクール(ちと違うか?)



静岡県・しまつく  
もう一つ、つて、やっと発売されたアレのことだね。タイプはかなり違うけど面白さはどちらも保証済み!



東京都・柳原きのつび  
S・F IIの主人公がウィくんなんだろうけど、健康的で短髪な感じが内田有紀を思わせるぞ。どうしよう!?



千葉県・おたけY子  
バーチャの動物、とくに牛に望むことは、「ハードドライブ」に登場する牛との対決だな。ポリゴン数が多いぶん、案外当たり負けしちゃうかもね



埼玉県・小林光  
数少ない“おっかない系ゲーム”のひとつ「AYA」。もっと出てほしいのに(それはそれでコワイけど)。  
神奈川県・清水晋文  
ソニック&テイルスの独特な解釈が新鮮。イラストを投稿する人は、自分オリジナルの視点にこだわろう。



直接関係ないと思います。

(京都府・完全変態・18歳)

●「レンタヒーロー」は面白かった。イカしたギャグはもちろん、お金というものの力の大きさを実感させられたし、なんと言ってもストーリーが最高。最後はまったく予想のつかない展開だった。少し難度の高い謎解きがさらに味わい深く、クリアした時にこのゲームをやった良かったと感じた。だから「2」を出してほしい。もう一度あの感動を!

(兵庫県・たまご・14歳)

●「このゲーム誰が作ったんだ?」最近ゲーム中にふとそう思った。ゲームの制作スタッフはたいいていエンディングにしか出てこない。これじゃ買うときの参考にできないじゃないか。小説や映画の場合、その作品はクリエイターの個性によって作られていると言っても過言ではなく、ユーザーの方でもそれが購入時最大の判断材料になっている。ゲームが今ひとつ社会に認められないのはクリエイターの間像が見えてこないからではないか。そこでゲームメーカーさん、企画・サウンド・プログラム・グラフィックのそれぞれの責任者名をパッケージに記載してみたいかがでしょうか。

(群馬県・吉田秀和・18歳)

●サターンを発売した後も、今まで通り現行機もがんばっていくという

セガだが、市場の縮小はまず避けられないだろう。ソフトの発売本数も少なくなるに違いない。そこで重要になってくるのが、ロングセラー作りではないだろうか。ロングセラーが出れば当然市場の勢いもある程度継続するので、マシンの寿命も延びていく。作品のポイントとしては、しっかりしたゲーム性とキャラクター性、安心して遊べるお手軽さの3点が挙げられると思うが、見た目のハデさではどうやっても次世代機に勝てない現行機も、これらの要素なら十分対応していける。そしてたまには、まだまだ現役ハードであると感じさせる話題作も発表し、市場を活性化させるのが理想だろう。

(福島県・惑星ソラリス・19歳)

●3月号の「パ〇王」のページを見て思ったんですが、MD作品にはPCエンジンなどとくらべ、まったくと言っていいほどえっちなゲームがない! ちょっと厳しすぎるんでないかい? と思いました。そろそろMDでも大物タイトルを一発ドカンと出してもいいじゃないですか! 男は皆オオカミ。僕と同じ考えを持った人も少なくないと思います。

(愛知県・本田昌樹・16歳)

——10,000円近く払って64色のえっちな絵。いくらオオカミでもねえ。出たらそれこそバ王でいい鴨にされそう。でも大物タイトルってなに?

## 君の声がMDを変える!MEGA-USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

## びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお“びーぷるランド”採用者全員(ひとことfrom BEEPlEを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('94年4月末までに発売されたもの)を差し上げます。



〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク(株)『BEEP/メガドライブ』編集部  
(〇〇〇〇〇〇コーナー)係まで

\*住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

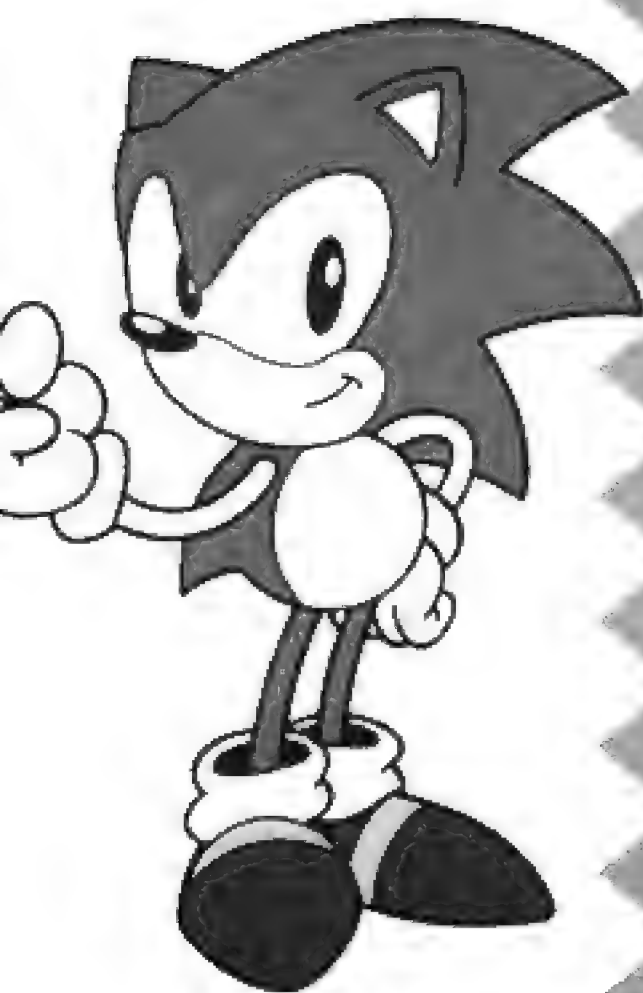
ソフトプレゼント  
当選者

大山正之  
伊藤泰史  
浜田 智

4  
月号の  
ゴメン  
ナサイ

●P.34-35の「特報/サターン」記事  
中、「デイトナGP」は「デイトナUSA」  
の誤りです。また「バーチャレーシング」  
のタイトルが誤っていました。





# 遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY  
**SEGA**

近頃ちょっとハガキが充実してきた。ビデオを狙ってる人はよりネタを厳選して送ろう。

創刊 5 号

## あなたのために教えてあ・げ・る コーナー 困った時のセガスタだのみ

●僕の考えたコーナーは、「セガのパカヤロー!!」。このコーナーでは、何かセガに関することで頭にきたことがあったら、広報の竹崎さん相手にグチをこぼすコーナーです。

(愛知県・佐野克NORI)

●いつもは文句をパカスカ言われ、気の毒なセガ広報様。ひとつふたつは言いたいこともあるでしょう。というわけで新企画「俺だって言いたい!」てのはどうでしょう。とはいえ、竹崎さんのコメントだけでは風当たりが強くなる。だから、読者のセガ・サポーターのコメントの中にさりげなくまぜる(笑)というの? やっぱこっちの文句ばかりじゃ不公平だし。

(東京都・もりたとおる)

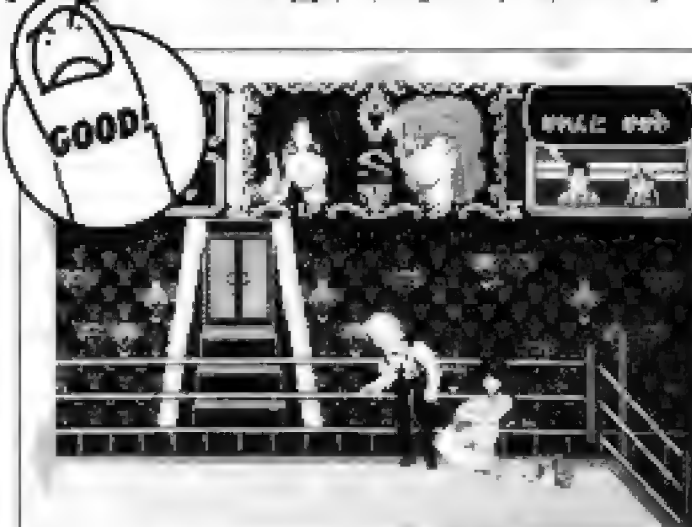
竹 みんな、いろいろ言いたいこともあるでしょう。私にグチをこぼして少しでも気が楽になるのなら、ハガキをください。だけど、本気で怒るんじゃないで、「竹崎さん、聞いてくれよ〜」って感じで書いてきてほしいな。本気で怒られると、「俺だって言いたい!」になっちゃいそうだし(笑)。

●この前発見したんだけど、MEGA-CDで音楽を聞いている時、その状態でカートリッジをそっと入れてリセットを押すと、CDの音楽が流れたまま

ゲームが始まるんですよ。「こりゃ面白い」と思い、それからずっと続けています。壊れちゃいませんか?

(東京都・無責任浣腸)

竹 壊れちゃいます、そのうち(笑)。ところで、先月の「コ○ミのお部屋」を読んで「我らの早坂ねーさんをいちめるな!!」というハガキが殺到しています。早速報告したところ、「ホッホッホッ、計算どーりだわ。これで私のコーナーの勝ちね。ざまーみなさい!」とは言われなかったのです



今月は「トージャン」でいこうかな〜と思いながら、意表をついて女子プロレスを選んでみました。このゲームで特に注目すべきは絞め技の音で、グイグイ絞めつけられるグラフィックに言わせて「ぎゅむっ、ぎゅむっ」っと、今まさに絞めつけられてますよ〜と言

が、「仲良しライバルって書いたのにねえ」とかおっしゃってました。でも、「コ○ミのお部屋」はさておき、私がアンケートを気にしているのは本当です。なぜなら、BEメガにページをもらう以上は、お金を払って読んでくれるみんなにとって面白いコーナーにしなければならぬと思うから。最近だんだんとハガキが増えてきてとてもうれしいんだけど、これからもっと面白いコーナーにするため、みんなの投稿に期待してるぞ。私も今月から文字を小さくしたり、欄外を使ったりして内容充実を図っています。お互いに協力して、セガスタを宇宙一(大げさ)面白いコーナーに育てようぜ!! ヨロシク。

## MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃん MD名作劇場

キューティー リングサイド  
鈴木の エンジェル  
'90・12・12発売/6,800円/アスミック

わんばかりのSEが鳴るのです。思わず「ガンバレ、キューティー!」早く逃れるんだあ〜!!」と、ファンでも何でも私にボタン連打をさせてしまう、そんな「せつなさ」のあるゲームだと思いました。みんなもこのゲームで遊んで、せつなくなってください。



①次世代機の情報がドコドコと発表されて、ゲームは新しい時代を迎えようとしていますね。そんな時流にさからってシリアルなゲームをぎゅ詰めにした「かんづめ」がついに発売されました——!!

②ゲームの根本的な面白さ、結構シリアルなところにあるよね。基本に戻ってシリアルなゲームが安価でたくさん遊べるのもいいよね〜って感じてこの企画がたてられました。かんづめってネーミングもみんなでワイワイ話し合ってたんだけど、ホントに圧入りにできて、しかもそれが店頭にあるのを見た時にゃあ感激したヨ。

③私がゲームに興味を持ったのは、ゲームがいつか映画をこえるようなスバラシイものになるんじゃないかな〜と思ったところから始まるんだけど、今のところそれは実現されてないよ〜な気がする。でも、次世代機って今までになかった高度な表現力を持つんだから、今度こそは人々に大きな感動を与えられるようなゲームの登場に期待したいよね!! もちろん、SEGAもがんばります。

④大阪CSGに行ったときのこと。先月号の「ワ社の竹ちゃんのコミ早坂イジメ事件」のことでユーザーの方におしかりとかいろいろご意見をいただきましたが、いぢめてないっつてば? かんぱんしてヨ、またたく。たのむせ。

★さいきん応援してもらってるので来月もガンバリマス。

## イ・ラ・ス・ト

全国500円(税別)のMD  
コーナーの本格的な  
展開。早坂ねーさんに  
対してのやりかたも  
時勢だし、ワ社の  
特徴ある企画。そこで  
今回の企画のおおびと  
ワ社の特徴ある  
3000円に900円  
しな〜と、ワ社の  
特徴ある企画。そこで  
今回の企画のおおびと  
ワ社の特徴ある



福島県・前島俊輔

## 早坂ねーさん



4月1日発売  
……すけな?



宮城県・天野なこ

【おすすめ映画】恋愛というのは時にとても激しいものだ。そんな、ほとんど狂気に近い「激情」を感じさせる映画が「J」。ベネックス監督の「ベティ・ブルー」。人を愛すること、期待すること、信じることを、思い通りにしないこと——男と女が生きていくことの困難さをこの映画は少し教えてくれる。美しい映像とけだるいメロディの音楽に包み込んで。でも、この映画は18禁です。念のため。



# 林原めぐみの



祝！ コーナー名決定

# MEGU DRIVE

初心者  
大歓迎

今月のめぐみ嬢は  
六本木GIGOで  
アーケードゲームに  
チャレンジ！



岡山県・青山高之

タイトル原案：岡山県・めぐみの騎士

▼大阪府・竹やぶの中から



番狂わせ  
「ぶよぶよ」は  
竹・勝利!!



最終戦「デイトナUSA」。早めに来て練習して  
ためぐみ嬢のきわどい勝利。結局2勝2敗で引  
き分けとなったが、新たな遺恨を残した……。



林原めぐみVSセガ竹崎  
六本木GIGOを舞台に、林原VS竹崎の最新(?)  
アーケードゲーム戦争が勃発。大方の予想は竹  
やんが圧倒的に有利だが……。



最初の種目は「バーチャファイター」。初めてで  
とまどうめぐみ嬢。KAGE(竹)がPAI(め)に  
接戦で勝利。素人相手にどうした竹!

めぐみ嬢ジキジキの選出により、ついにど  
うか、やっとコーナー名が決まった。そこ  
で今回からレイアウトも一新し、お外へ飛び  
出すことにした。今月は岡山の青山君のリク  
エストにより、めぐみvsセガ竹崎アーケード  
勝負だ。場所はヤングアダルトが、待合せや  
デートにと、多目的に使用する最先端スポッ  
ト・六本木GIGO。下馬評では圧倒的にコンシ  
ューマの鬼・竹崎氏有利と思われたが、アー  
ケードゲームは練習不足とのこと。戦いは一  
気にヒートアップ! 対戦成績は引き分け  
だったが、めぐみ嬢の大健闘が光る。でも  
「ぶよぶよ」敗戦には反省しきりだったぞ。



第2戦「アウトランナーズ」は、騒ぎながらも堅実に走っためぐみ嬢の勝ち。

## 企画&ネタ募集

- 林原めぐみの「MEGU DRIVE」  
めぐみさんにこれやってもらい  
たい!
- 4コママンガ、イラスト、フ  
ァンレター、苦情
- 広報・竹ちゃんに質問! など  
など。なんでもOK。採用者の中  
から抽選で5名にセガビデオマガ  
ジン最新号を差し上げます。

## 永田氏ゲスト出演! JOYテレ要チェック



4月号は「ソニック3」をはじ  
め話題作でいっぱい。さらにア  
ーケードの「デイトナ」が初登  
場! これはスゴイぞ、絶対  
見るしかないネ!

- 4/1~MD「V.R.」永田氏ゲスト  
(プレゼント: V.R. ステッカー)
- 4/18~CD「F1ヘブンリーシンフ  
ォニー」セガFAX CLUB 紹介(プ  
レゼント: ソニックキーホルダー)
- 5/1~MD「ソニック3」紹介予定

先月号、誌面に顔を出してしま  
った深沢で〜す! マジメな私は  
毎日お仕事がんばってます。とこ  
ろで、今月のJOYテレはスゴイ  
ですよーッ。BEメガでおなじみ、  
V.R.の永田さんの話が聞けるんだ  
から。気になる人はすぐ聞いてね。  
それから、セガのテレフォンサー  
ビスに新しく「テレマガジン」と  
「FAX CLUB」が仲間入りしまし  
た。詳しくはP.25のニュースに告

知してありますので、どんどん利  
用してください。もちろんJOYテ  
レも忘れないで  
ね。クイズ、質  
問、企画等の宛  
先は、お楽しみ  
ダイヤルかセガ  
スタまで。これ  
からも私ととも  
もJOYテレの応  
援よろしくノ  
直しました、ゴメンね。

いろいろ  
あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク㈱ BEEP!メガドライブ  
「セガスタ〇〇〇」係まで



- 札幌 011-842-8181
- 仙台 022-285-8181
- 東京 03-3743-8181
- 名古屋 052-704-8181
- 大阪 06-333-8181
- 広島 082-292-8181
- 福岡 092-521-8181

■お楽しみダイヤル

03-5380-8600

夏休みにはJOYテレとBEメガさんと何か  
やりたいと思ってます。アイデア送ってね。

【勉強の歌】この曲を初めて聞いた時、衝撃を受けた。なんてすげえ歌詞なんだ……。学生時代、真剣に受験戦争に立ち向かい、めぐりめぐってここにいるんだけど、「勉強はしないよりしたほうがいいわ」ってのは本当だと思う。すごい歌詞を書く人があるもんだと感動してCDを買ったら、これ。森高千里さん自身が作詞してたんだね。ファンになった(笑)。話をしたら面白い人なんだろうなあ。



# TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふあくとりい

No.12

お宝生産  
工場でーす

TREASURE



～ダイナマイト・ハッピーはここから生まれた～

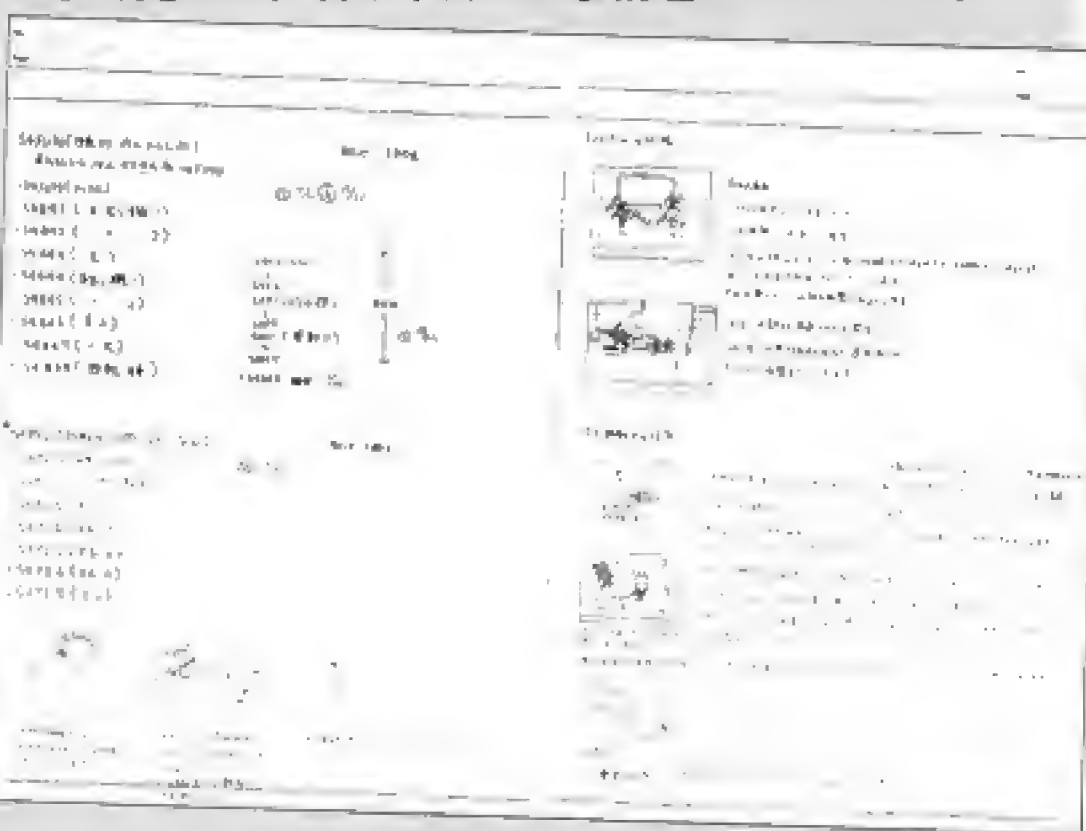
**本邦初公開！  
これが超機密  
開発ノートだ!!**

「ヘディ夫でドン」のリーダーである、かふいち氏が、このようなノートに細かい仕様をまとめていき、プログラマーが仕様によってきっちりとゲームを仕上げていく。宿敵マルヤマもこの「キャッキャッノート」から誕生したわけだ。実は他にも、「と

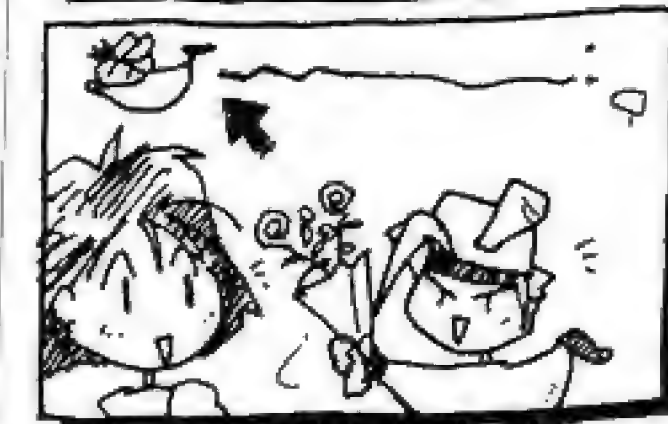


これが何を隠そう(何も隠しちゃいないが)極秘開発ノートだ。右が「キャッキャッノート」、下が「うほうほノート」の中身である。

ほほノート」、「おひょおんノート」、「ぜんぜんちゃうがなノート」などがあるのだ。ルーペを使ってよく見れば、君も今日から事情通ってやつだな。



お宝生産  
ごめんやさいい



今月はイラストだけでゴメンね

**NETWORK**

今月はちょっと紹介できないが、凝りに凝ったものからあぶねーもの、中には、経営方針の提言まであって(恐れ入りますな)、みんなのハガキは社員一同の活力の素になっている。イラストも、早くもヘディ夫像が殺到中だし、こりゃ読者の皆様に足向けて寝られんってことで、立ったまま寝てるんだ。



新潟県・新・18歳



兵庫県・奥川宏



千葉県・いのけん



香川県・荒木ゆかり



# タメになる業界講座

(今月の講師)おしゃちょー前川先生



最近社員が次々と結婚する。今月もまた1人結婚したため、主賓のあいさつに追われて、休日もちょうと休めないおしゃちょー前川……。

## ～ゲーム業界の展望を語る～

ビデオゲームは、最近になってようやく確立されつつある文化だと言えよう。何? ゲーム業界はすでに飽和状態じゃないのかって? バカなことを言うもんじゃない。戦国時代を経て混沌期に突入したのである。他のすべての業界にも言えることではあるが、急激に発展した業界は、競争激化のため、必ずいったん混沌

期に入り、その中で数社が抜け出して安定期を形成していく。

ゲーム業界が安定期を迎えるにはもう少々年月が必要である。目の肥えたユーザーが増加することにより、ゲーム制作会社の自然淘汰が表面化し加速する。悪質ソフトを世の中に送り出す会社は減び去る。

そして良質ソフトハウスのみが生き残り、さらなる飛躍的發展を遂げ、業界を安定期へ導くであろう。諸君が悪質ソフトを購入しないことこそ、一番大切なのである。



あーあ 明日の朝 つかいだろーなー



今月はとうとう漫画がお題になっちゃいましたよ。いいじゃん、だっていいゲームのアイデアは、ゲームだけやってたって生まれませんぜ。

## おたくのそーくつ

今月の お題

黒いチューリップ  
1巻 津軽海峡冬景色  
2巻 恋の奴隷  
東城和実/新書館/1992・1993

ご推薦者 König石田

心臓手術のついでに改造人間にされてしまった主人公の圭介は、「黒いチューリップ」に変身し、悪組織「黒い真珠」と闘う。

私は故アニメック誌に宮畑牧子の名で出た時からこの人のファンですが(若い読者にはさっぱりわかんないぞ。いいかげんにしろ)、線は少女漫画なんだけど内容は少年漫画で、昆虫やメカニックなど無機物への深い憧憬が共通のモチーフになっています。この作品以

So, Are you Happy?



前の「異形の影」という暗いシリアスヒーローものと読み比べるとものすごく笑える。

しあわせ君や華子ちゃんなどテクノでキッチュなメカニック、主人公と偽者の区別がつかないヒロイン、世界征服より自分の欲望に忠実な悪の総帥。ただ本当に怪しい人だけの黒い真珠の怪人など、「修復不可能」なキャラクターばかり出てきます。エントロピーが増大しきった世界。面白いよ。

## トレジャーのピッチン広報 悦子のちょっと

初めまして!! 美奈子先輩の後ろを継ぐ悦子です。先月号ですで紹介されたので、皆さんはもう私のことをご存知かも……。「ピチピチの20歳の女の子だぜ」なんて書いてあったけど、面接で美奈子先輩と初めて会った時には「ええー20歳に見えない! 25歳ぐらいだと思ったー」なんて言われてしまったのだ。やっぱり言われたかと思いつつも「ええ! よく言われるんですうー! えへへへ」などとおちゃらけてしまいました。こんな私にも唯一自慢できることがあります。それはやっぱりゲーム好きってところかな。そのへん

## "ぶくいち"

はみんなも同じだよな。

さて、このコーナーは、新たな「業界1年生娘」である私の個性を織り込んだものにしていきますので、温かい目で見守ってくださいね。応援よろしく!



## おハガキ待ってますね!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク株BEEP/メガドライブ編集部  
「とれじゃあ ふあくとりい」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

## 編集☆後記

さて、今月の「とれじゃあふあくとりい」、いかがでしたか? 今回は初めての担当ということ

で、少し大変だったんだけど、これからもこの調子でがんばろう! って思ってます。おハガキ楽しみに待ってるので、ご意見、ご感想などがあったら聞かせてちょ。まだまだ未熟なこの

私に色々と教えてくださいませ。そしたら、今度は私から皆さんにトレジャーの最新情報を提供しちゃいますよ! 「バーチャファイター」でエキサイトしてる悦子でした。



# コナミのおへや



## 第17回 BY T.HAYASAKA

ニヤオ、早坂です。先月よく効くダイエットを教えてなんて言ったら、心優しい人達がいろいろと教えてくれました。どうもありがとうございました。専門的に詳しい資料を同封してくれた人、体に無理なく痩せられる食事療法など……とても参考になりました。感謝！



某社のゲームタイトルが変更されることになったそうです。だって「スパーク」はロケットナイトのヒーローの愛称だもんね。竹ちゃんを真似っ子めってイジメてやろうかと思ったのに残念。「気分爽快」と言いたいところだけど、1つ頭が痛いことがあります。今月新作の発表ができなかったこと。参ったなあ。みんなもガッカリしたんじゃないかな。本当にごめんなさい。

先月社内で、次回作のタイトルについてプロモーション会議が開かれました。開発スケジュールの公開や各タイトル別の宣材などについて会議室

に半日缶詰状態で、たばこの煙がモクモクで空気の悪い部屋の中、8タイトルについての意見交換を海外・国内スタッフと行いその結果、6月同時3タイトル発表という結果になりました。ジャンルだけちょこっと教えちゃおうかな。アクションと……!? あとはみんなのご想像におまかせ。開発は発売日に向け順調に進行してますよ。来月をお楽しみにー。さてさて、今月は、高価で豪華なピクノ2を狙って、話題の「早坂とスパークスター」イラストがたくさん届きました。さてピクノ2を獲得するのはいったいだれでしょうか。

## Oh! PICNO

## ピクノ2 争奪コンテスト 「早坂&スパークスター」イラスト

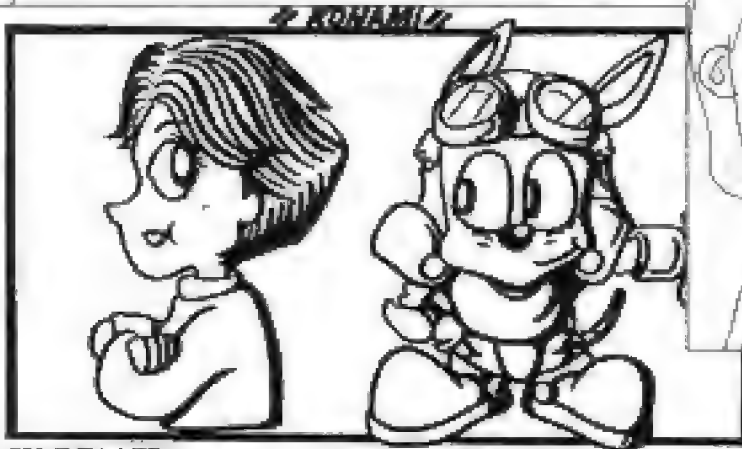
## 大 展 覧 会



↑群馬県・風牙雷蔵さん  
ピクノ2のCMをネタにイラストを描いてくれたんですね。ありがとうございます。でも、私はこんなひどい怒り方はしません（火も吹きません）。どんな時でも冷静でしとやかですよ。



↑山梨県 P.F.Mさん  
スパークスターが実物よりかわいいから選びました。私の似顔絵も特徴の目を顔の半分にもしてくれてどーも。



↑福岡県 平田敏光くん  
この絵を見て、小さい頃に読んだ絵本を思い出しました。これからもイラスト描いておくってちょーだい。



↑群馬県 飯塚昭博くん  
この絵はとても味があって好き。でもデザイン担当が見たら怒るかも。あと「当たったらまた描いてあげましょう」と偉そうだからー5点だ。



↑神奈川県 みつめさん  
まんが雑誌のお姉さんとマスコミみたい。ショートカット時代がなつかしいな。また切っちゃおうかな。



↑愛知県 三谷真司くん  
スパークスターが怖いよー。耳が角に見えてしまう。「似てなくてすみません」なんて腰が低くて控えめなところはよいね。



↑大阪府 西山忍さん  
「いつまでもお美しい?」……何、? は? どーせ年取るんだからいいもん。しかしこの早坂はとてもありリアルだわ。よくできましたっ、ありがとう。



## 新作発表 期待して

ピクノの当選者には、4月下旬頃届く予定です。楽しみに待っていてください。もちろん、作品を送ってくるのだぞ。ところで、はずれちゃった人に大ニュース! 大好評だったので、この

企画を再び実施します。詳しいことは、来月告知するからね。新しいスパークスターを描いてもらおっかな（おっとあぶない!?）。とにかく、見逃せませんよ、このページは。では、またね。

## あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク (株) BEEP/メガドライブ編集部  
「コナミのおへや」○○コーナー係  
※採用者には特製テレカを差し上げます

タイトル部分のイラストは、愛知県の藤谷宏治さんです。すこーい、うれしー、じょうずー、素敵。私嫁ぐ時に一緒に持って行こうと思ってます。ありがとうございます。きっとプロなんじゃないかな。砂井も手がドラえもんしてるけど、似てますよね。



とじ込み  
付録

セガ/4月23日発売/

7,800円/RAC/CD-ROM

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

# HEAVENLY SYMPHONY

SEGA © & FUJI TELEVISION © 1994

## 史上最速のF1リアルズムを徹底解剖!

3月27日のブラジルを皮きりに、今年も開幕したF1。その熱いバトルを疑似体験できる、究極のF1ゲームがついに登場した。FIAも驚愕のこのゲームを、大解剖していくぞ!

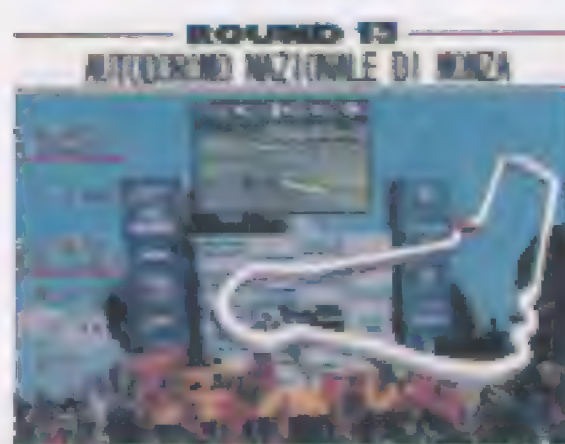
F1が日本で再開されるようになって7年。欧州文化の香りがブンブンするこのモータースポーツは、すっかり定着し、観客動員数、スポンサーなど、F1において日本は無視できない存在へと成長した。ゲーム文化にしても、F1は1つのジャンルとして特集記事が組めるほど、バラエティに富んだ多数のソフトがリリースされている。しかし、そんなF1ゲームに疑問を投げかけた男がいた。「なぜ時速400キロも出るの?」「セッティングってそんな簡単

でいいの?」……。そう、フジテレビのF1中継ビットレポーターとして名高い川井一仁氏である。

このゲームは、その川井氏総指揮のもと、セガのレースゲームのノウハウを注ぎ込み、フジテレビの企画・制作全面協力により実現した、これまでに類を見ないF1ゲームだ。極限までリアリティを追究し、なおかつゲーム性を損なわないようにバランスを調整。CDならではのデータや映像はすべて本物! この話題作、チャレンジする価値ありだ。



各コースの補遺物、看板、風景、コース幅など、極力実物を再現。視点はドライバーズ・アイだ。



グランプリモードの最初に各コースの特徴をナレーションで紹介。これは参考になるぞ。

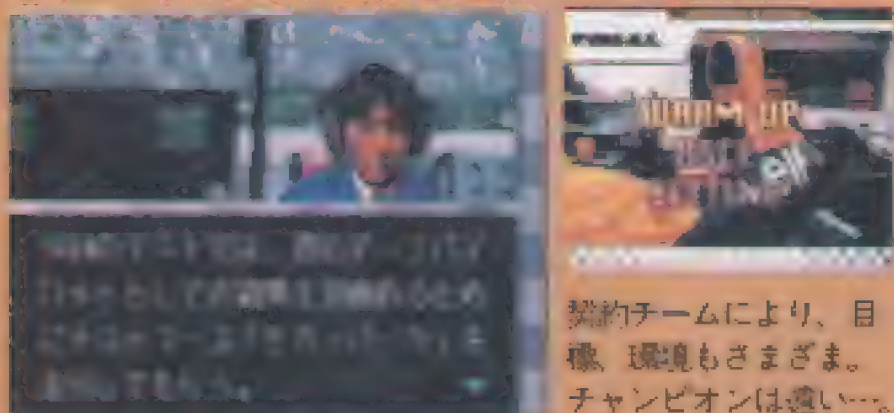


フリー走行、予選、本戦、2日目などタイムスケジュールも再現。予選では、モニターで順位確認しながら出走。



1993年にあったシチュエーションを体験する1993モード。これはハンガリー、片山右京のミッションだ。

### GRANDPRIXモード



契約チームにより、目標、環境もさまざま。チャンピオンは遠い……

実際のF1タイムスケジュールにしたがって全16カ国を転戦し、ワールドチャンピオンを目指すモード。最初に川井氏設計のセガパークサーキットを走行し、そのタイムにより契約チームが決まる。4戦ごとの契約更新で、そのチームの目標に達しない場合はクビとなる。まともに走れば、1ラウンド約1時間ほどかかる長丁場。

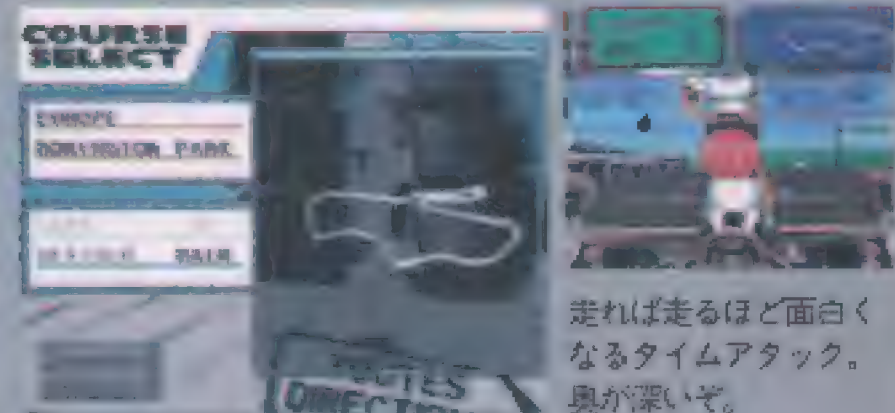
### 1993モード



クリアしたミッションはモノトーンに変わる。ブラジルが一番難しい。

1993年にGPで起こった実際のシチュエーションをゲーム上で再現し、プレイヤーはそのドライバーになりかわってミッションをクリアしていく。それぞれ難易度があって、どのミッションでも自由に選択可能。ある程度グランプリモードやフリーランで各コースを走り込んでいないと、クリアは難しい。いわゆる上級者モードだ。

### FREE RUNモード



走れば走るほど面白くなるタイムアタック。奥が深いぞ。

グランプリモード、1993モードで使用される16コース+セガパークサーキットをタイムアタックするモード。コース、周回数、天候、搭乗マシン、セッティングはすべて自由に行うことができる。また、他モードにチャレンジする前の練習としても重宝する。各コースのベストラップは5つずつ自動セーブされるので、友達と競え!



# 1993 ハイテクマシン グラフティ

**'93年を飾った、最速ハイテクマシンをすべて網羅！  
この中のどのマシンで戦えるかは、キミの腕しだい!!**

グランプリモードを戦ううえで、知っておきたい  
各チームと各マシン。そこで1993年の全マシンと  
チーム体制を一挙に紹介する。参考にしてくれ！

## WILLIAMS / WILLIAMS FW18C

|        |                   |
|--------|-------------------|
| チーム名   | キャノン・ウィリアムズ・レーシング |
| オーナー   | フランク・ウィリアムズ       |
| 監督     | フランク・ウィリアムズ       |
| テクニカルD | パトリック・ヘッド         |
| マネージャー | ピーター・ウィンザー        |
| マシン    | ウィリアムズFW18C       |
| エンジン   | ルノーRS5            |
| ガソリン   | エルフ               |



'91年の常勝マクラーレンをあと一歩まで追い詰めたFW14をベースに、優れたエアロダイナミクス、トラクションコントロールなどの各種ハイテク装置により、圧倒的優位に立つ。'93年は16戦10勝。

## McLAREN / McLaren MP4/8

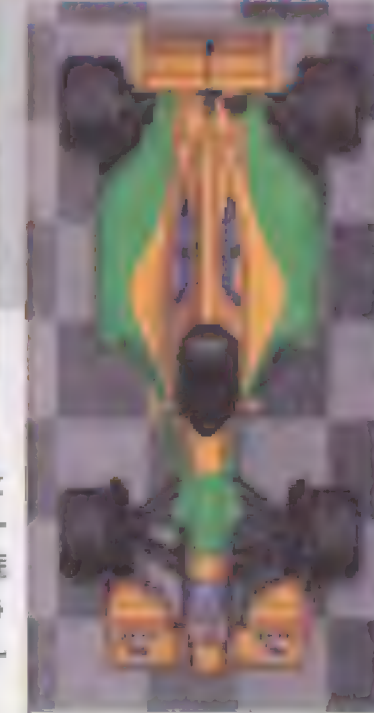
|        |              |
|--------|--------------|
| チーム名   | マールボロ・マクラーレン |
| オーナー   | ロン・デニス 他     |
| 監督     | ロン・デニス       |
| テクニカルD | ニール・オートレイ    |
| マネージャー | デイビー・ライアン    |
| マシン    | マクラーレンMP4/8  |
| エンジン   | フォードHB       |
| ガソリン   | シェル          |



圧倒的ハイパワーを誇ったホンダエンジンが去り、ようやくエアロダイナミクスやアクティブサスを採用した'93年。不利を予想されながら年間5勝できたのはドライバーの力。性能はベネトンに劣る!?

## BENETTON / BENETTON B193B

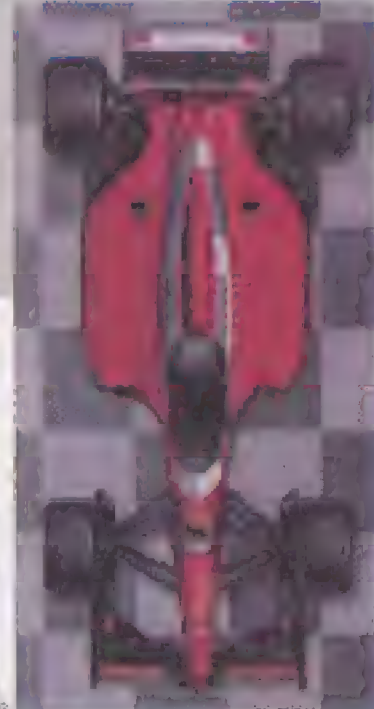
|        |                |
|--------|----------------|
| チーム名   | キャメル・ベネトン・フォード |
| オーナー   | ルチアーノ・ベネトン 他   |
| 監督     | トム・ウォーキンショー    |
| テクニカルD | ロス・ブラウン        |
| マネージャー | アビオ・ブリアトリ      |
| マシン    | ベネトンB193B      |
| エンジン   | フォードHB         |
| ガソリン   | エルフ            |



フォードV8とともに歩んできた軽量コンパクトマシンが、シューマッハ、ハイテク搭載で一気に華開いた。独特のハイノーズ、カラーリング、非力ながらもパッケージングのよさであつかいやすい。

## FERRARI / FERRARI F93A

|          |            |
|----------|------------|
| チーム名     | フェラーリS.P.A |
| オーナー     | フィアット・グループ |
| 監督       | ジャン・トッド    |
| テクニカルD   | ジョン・バーナード  |
| スポーティングD | ケヴィン・ミラバール |
| マシン      | フェラーリF93A  |
| エンジン     | フェラーリ      |
| ガソリン     | アジップ       |



天才デザイナー、ジョン・バーナードのアドバイスで、元ティレルのジョージ・ライトが設計。特異なサイド・ポンツーンが目をひくが期待のわりに信頼性に欠けた。徐々に熟成される後半戦では期待。

## LIGIER / LIGIER JS39

|        |                  |
|--------|------------------|
| チーム名   | エキップ・リジェ・ジャン・プロバ |
| オーナー   | シル・ド・ループル        |
| 監督     | ジャンピエール・バトリ      |
| テクニカルD | ジェラルド・ドカールド      |
| マシン    | リジェJS39          |
| エンジン   | ルノーRS5           |
| ガソリン   | エルフ              |



ウィリアムズと同様、ルノーV10とセミオートマを装備。アクティブサスは非装備ながら、トップ3を脅かす地位に進出した'93年。信頼性で言えば、フェラーリ以上。確実にポイント奪取できるか!?

## LOTUS / LOTUS 107B

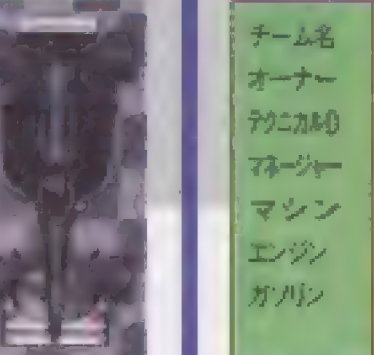
|         |                 |
|---------|-----------------|
| チーム名    | チーム・カストロール・ロータス |
| マネージャーD | ピーター・コリンズ       |
| テクニカルD  | クリス・マーフィー       |
| マネージャー  | トレバー・フォスター      |
| マシン     | ロータス107B        |
| エンジン    | フォードHB          |
| ガソリン    | カストロール          |



ホンダを失って以降、一気に下降線を描いたロータス。解散寸前からピーター・コリンズの手腕により、徐々に戦える体制を整えてきた'93年。マシンは潜在能力は高いが、熟成不足で信頼性が今一步。

## SAUBER / SAUBER C12

|        |              |
|--------|--------------|
| チーム名   | ザウバー         |
| オーナー   | ベナー・ザウバー     |
| 監督     | ベナー・ザウバー     |
| テクニカルD | レオ・レス        |
| マネージャー | ヨハン・ニールハース   |
| マシン    | ザウバーC12      |
| エンジン   | ザウバー (メルセデス) |
| ガソリン   | エルフ          |



'93年初参戦となるザウバーは、メルセデスがバックにつく話題のチーム。ハイテクに頼らず堅実にまとめたこのマシンは侮りがたい。

## MINARUDI / MINARUDI M193

|        |              |
|--------|--------------|
| チーム名   | ミナルディ・チーム    |
| オーナー   | ジャンカルロ・ミナルディ |
| テクニカルD | グスタフ・ブルナー    |
| マネージャー | 佐々木正         |
| マシン    | ミナルディM193    |
| エンジン   | フォードHB       |
| ガソリン   | アジップ         |



ランボルギーニV12からフォードV8へ変わり、本来のコンパクトで手堅いマシンに仕上がった。走りも堅実にまとめられるか?

## LARROUSSE / LARROUSSE LH93

|        |            |
|--------|------------|
| チーム名   | ラルース F1    |
| オーナー   | エリック・ギュー   |
| 監督     | ジェラルド・ラルース |
| テクニカルD | ミシェル・テツ    |
| マネージャー | フレデリック・ザイ  |
| マシン    | ラルースLH93   |
| エンジン   | ランボルギーニ    |
| ガソリン   | エルフ        |



常に資金難と戦い、オーナーもたびたび変わるラルース。マシンは2年落ちで、ランボルギーニV12が泣いている。キミの走りて救え。

## FOOTWORK / FOOTWORK FA14

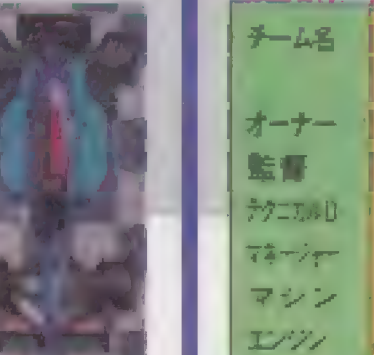
|        |                        |
|--------|------------------------|
| チーム名   | フットワーク・グランプリ・インターナショナル |
| オーナー   | 大橋渡                    |
| 監督     | ジャッキー・オリバー             |
| テクニカルD | アラン・ジェンキンス             |
| マネージャー | ジョン・ワイルカム              |
| マシン    | フットワークFA14             |
| エンジン   | 無限ホンダ                  |



信頼性のある無限ホンダエンジンとのパッケージングはなかなか。マクラーレン製のアクティブサスも好調。君がチャンスを生かせ。

## TYRRELL / TYRRELL 021

|        |                      |
|--------|----------------------|
| チーム名   | ティレル・レーシング・オーガニゼーション |
| オーナー   | ケン・ティレル              |
| 監督     | ボブ・ティレル              |
| テクニカルD | マイク・コラン              |
| マネージャー | ルパート・マクウォーレン         |
| マシン    | ティレル021              |
| エンジン   | ヤマハ                  |



ジャッドと提携しV10を開発したヤマハエンジンを搭載。しかしコロコロ変わるエンジンのため、パッケージングは熟成不足か!?

## LOLA / LOLA BMS R93/30

|        |                          |
|--------|--------------------------|
| チーム名   | ローラ・BMS・スポンサー・イタリヤS.P.A. |
| オーナー   | ジュゼッペ・ルネーニ               |
| 監督     | ピエロ・ガルデラ                 |
| テクニカルD | エリック・ブロードレイ              |
| マネージャー | レモ・ラマンゾーニ                |
| マシン    | ローラBMS R93/30            |
| エンジン   | フェラーリ                    |



ローラ製シャシーとフェラーリエンジンを入手したが、マシンは重い仕上がり。日本GPを前に、ミナルディと合併してしまう。

## JORDAN / JORDAN 193

|        |             |
|--------|-------------|
| チーム名   | サッパ・ジョーダン   |
| オーナー   | エディー・ジョーダン  |
| テクニカルD | イアン・フィリップス  |
| マネージャー | ゲイリー・アンダーソン |
| マシン    | ジョーダン193    |
| エンジン   | ハート         |
| ガソリン   | サソル         |



デビューの'91年に匹敵するほど評判が高かった'93年。ダウンフォース重視のシャシー、ハイテク搭載で、実際以上の戦いが期待できる。

## エンジン音に耳を澄ませ!

このゲームでは、エンジン音は実車の音を取り込んで再現されているので、吸排気バルブ数でそれぞれエンジン音が違う。V10はルノー、V12はフェラーリ、V8はフォードの音を使用。メガドラ音源でちょっと耳障りなところもあるけど、それがまた本物っぽくていい。フリーランでいろんなマシンを試してみよう。

※テクニカルD=テクニカルディレクター、コマーシャルD=コマーシャルディレクター、スポーティングD=スポーティングディレクター、マネージングD=マネージングディレクター、Pリーダー=プロジェクトリーダーの略です。チーム名が長いものは、ガソリンの項目をカットしました。





# ワールドチャンピオンへの道!

## グランプリモードの契約条件は!?

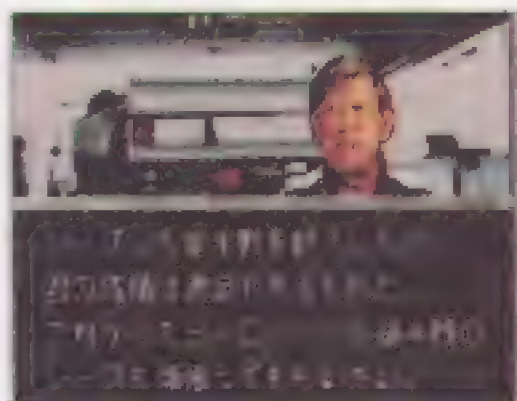
川井氏設計のオールマイティーコース“セガパークサーキット”。ここは10周やそこら走っただけじゃ、なかなかトップチームと契約できるタイムは出せない。そこでだいたいの契約基準タイムを教えておこう。まずトップのウィリアムズは42秒台。次がベネトンで44秒、そしてマクラーレン46秒、フェラーリが48秒ってところ。ちなみにセガ開発最高タイムは36秒16とのこと。



ストレートでうまくオーバーテイクポイントを使うのが大切

## 4戦ごとに契約更新!?

グランプリは各チームの目標(例えばトップ3キープとか)をクリアできないとクビになる。もしサンマリノまでにチームを納得させる走りができれば、次も参加できる。



いっしょに戦っていると、チームのメンバーが他人とは思えなくなる...

## SETTINGが最後の勝敗を分ける...が...



ウィング、ブレーキバランスは最初はさわるな。操作性が変わるぞ。

素人さんが簡単に手を出しちゃいけないのがセッティング。7項目に渡って細かく設定できるから、ついいじりたくなるが、とりあえずひととおり限界まで走れるようになるまでは、チームのメカに任せよう。グランプリモードでは各所属チームのメカが、そのコースに一番合ったセッティングをしてくれているのだ。タイムが出ないとメカが「タイヤの減りが早い。ハンドリングを変えたほうが……」とか言うが、それはほとんど乗り方が悪いわけ。もちろんタイヤ選択などは自分でやって支障ないが、慣れるまではガマンガマン。

|           |                                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------|
| タイヤ       | レース前ミーティングでC、Bのセット数を決める。レインはグリップが減らないし、本数も無制限。コースの路面や特性により考えろ。 |
| ハンドリング    | クイックにすればハンドルは軽く、スローは逆に重い。中低速サーキットは軽めに変わるのも悪くない。                |
| ブレーキバランス  | バランスをフロントにもっていくほどブレーキのきまがよく、タイヤロックしやすくなる。最初はいいじりな。             |
| フロントウイング  | 1にするとダウンフォースが増え、加速とトップスピードが速く、しかしコーナーでは滑りにくくなる。                |
| リアウイング    | 1.3にするとダウンフォースが減り、加速とトップスピードが速く、しかしコーナーが曲がりにくくなる。              |
| ステアリング    | アンダー(左方向)にするほどフロントタイヤが滑り、オーバー(右方向)にするほどリアタイヤが滑る。               |
| トランスミッション | オートマ、マニュアルの2種類から選択。マニュアルのほうがトップスピードと加速性能が優れている。                |

## FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRANDPRIX

# 1993 ラウンドデータ

1993年にGPの行われた全16サーキットを、コース図やデータ、特徴とともに一気に公開。これは役に立ちますぜ興さん/ 1993モードのミッション内容も紹介するぞ。

## KYALAMI

【全長: 4.261キロ】  
【コースレコード: 1'15.486】【ゲーム周回数: 12周】  
【'93ウィナー: アラン・プロスト (ウィリアムズ)】



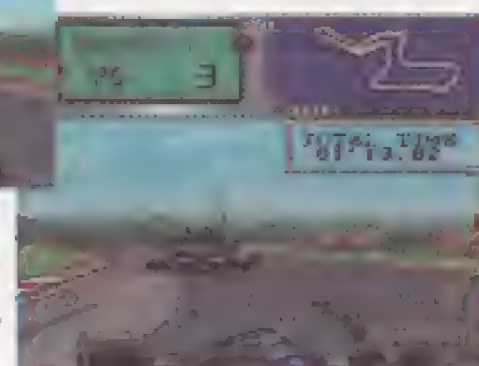
海抜1800mの高地にあるテクニカルサーキット。'92年のグランプリ復帰に伴う大幅な改修で、よりテクニカルに变身した。アップダウンが激しく、ダウンフォース重視のセッティングが必要。空気が薄いのでエンジンのパワー差が縮まるが、コース幅も狭く、オーバーテイク・ポイントは少ない。

実際の'93年はプロストが順当に勝ったものの、完走台数はわずか7台という、近年にない激しいレースが展開された。



速きところの1つウェスバンクコーナー。早めに減速をし、立ち上がりで抜きたい。

サインボードにはいろいろな情報が表示される。走行中はちゃんと確認しておこう。



## アドバイス

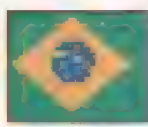
ウェスバンクやコンチネンタルコーナーは確実に減速してファストアウト。はみ出すとダートが多いぞ。NTNとGANTS、トップスポーツは車により全開でいける。最悪でもポンッとワンブレーキ入れればOK。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「LAP67。突然のスコールに響く落雷。全車大幅なスローダウン。しかし、そんな中でベースを落とさない2台の車があった。ポイントを狙うJJレートとD・ワーウィックだ。さあ残り4周。ワーウィックを抜いて6位入賞するか」





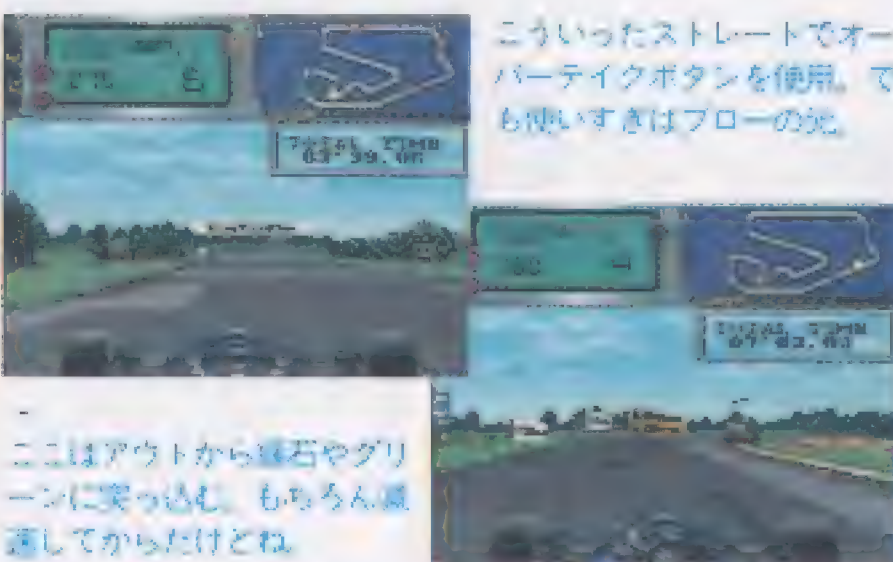
## JOSE CARLOS PACE

【全長：4.325キロ】  
【コースレコード：1'15.703】【ゲーム周回数：12周】  
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】



1960年代に活躍したブラジル人ドライバー、ホセ・カルロス・パーチェの名前を頂いたインテルラゴスサーキット。ブラジルにはめずらしい左周りで、スロットル全開の区間も長いパワフルなエンジンサーキットと言える。しかし、FERRA DURAから始まるイン・フィールドはテクニックの見せどころ。

'93年はエンジン、空力特性ともに圧倒的優位と見られたウィリアムズが早くも破れる波乱。悪天候によるセーフティーカーのコースインが勝敗を分けた。



### アドバイス

DESCIDA DO SOLは手前のブリッジが見えたらすぐ減速。うまくぬければ以降のコーナーは全開で行ける。長いホームストレートを利用するには、JUNCAOのコーナーリングがキーとなる。基本は全開。最低1ブレだ。

### 1993モード 難易度 ★★★★★



「LAP38。水しぶきをあげて3台の車が競い合う。後方にはシューマッハ、前方にヒル。そして間あなたがいる。無事タイヤ交換をすませて、ヒルをオーバーテイクできるか? 制限は残り5周。LAP42までだ」



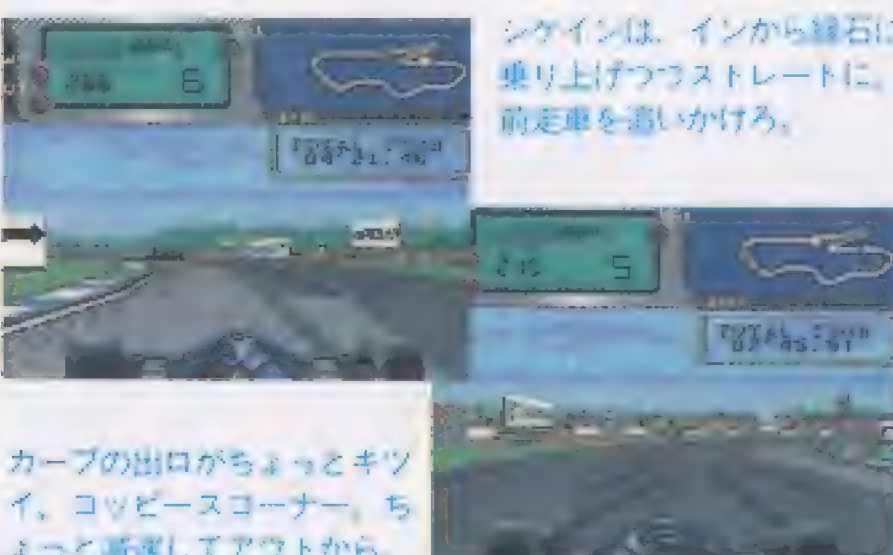
## DONINGTON PARK

【全長：4.029キロ】  
【コースレコード：1'10.458】【ゲーム周回数：13周】  
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】



ロンドンから北へ190キロに位置する、英国最古の歴史を持つドニントン。ヨーロッパGPのため初めてGPが開催された。コース自体はアップダウンに富み、見た目以上にコーナーが連続する中低速サーキット。コース幅が狭いので、予選順位を上げておく必要がある。オーバーテイクポイントはシケインとレッドゲートコーナーだ。

'93年はブラジルに引き続き複雑に天候が変化し、ギャンブルに出たプロストがまたもや敗退。



### アドバイス

レッドゲート以降の連続カーブは、ちょっとタイヤに負担がかかるが減速しないでいける。マクラーレン、コッピース、メルボルン、ゴダードは確実に減速。シケインはインからストレートに減速せずに行け!

### 1993モード 難易度 ★★★★★



LAP31。空模様は晴れたり止んだり。現在4位の大健闘バリチェロ。PITの指示に従い、素早くタイヤ交換して、表彰台3位を勝ち取るか? まずは4位のヒルに抜かれないように3位をキープ。タイヤチョイスがポイントだ」



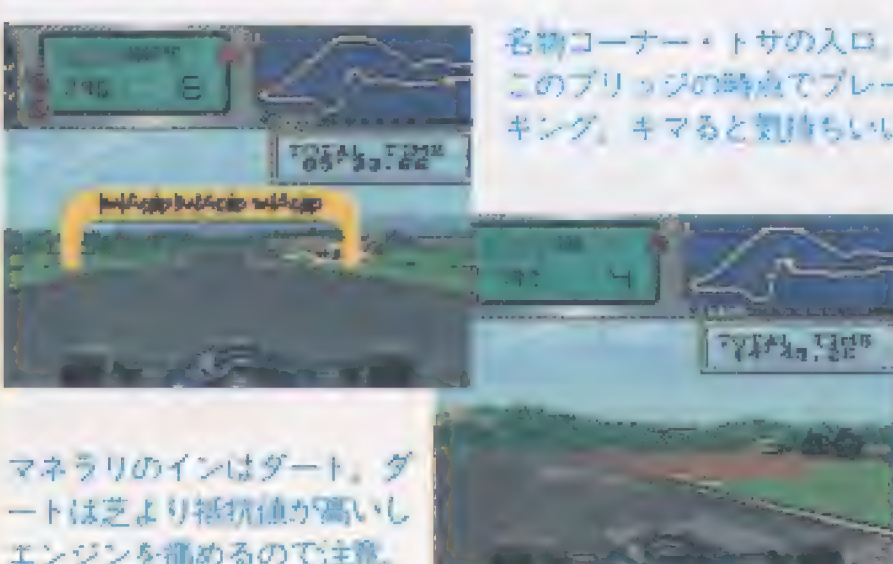
## DINO FERRARI

【全長：5.040キロ】  
【コースレコード：1'21.842】【ゲーム周回数：10周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



フェラーリ創始者エンツォと若くして亡くなったその息子ディノを讃えたこのサーキット。フェラーリの本拠マネラリやサンマリノからも近く、開催中はタイガースファンなど目じゃない熱狂的なフェラーリファン「ティフォシ」が詰めかける。大小様々な高速コーナーが丘陵地帯に作られ、勝つためには耐久力と高い総合力が求められる。

'93年は期待のフェラーリも全滅。復調なったプロストが余裕の2勝目をあげた。



### アドバイス

タンブレロはもちろん全開で走り切る。リバッツァ、マネラリ、トサと、フルスピードからフルブレーキングのコーナーが3カ所あるのでポットとするヒマはない。けっこう度胸勝負って感じのコースだ。

### 1993モード 難易度 ★★



「スピン、クラッシュ、壮絶なアクシデントの数々。豪雨の中のサバイバルレースに熱い走りを見せる地元ミナルディのバルバツァ。LAP8、現在17位。天候変化に合わせてPITに入り、LAP11までに4人抜いて13位を狙え」



# CATALUNYA

ROUNDS SPAIN GP

【全長：4.747キロ】  
【コースレコード：1'17.809】【ゲーム周回数：11周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



太陽の国スペイン。このカタルニアサーキットは、F1グランプリ全16コースのうち、最も新しく、近代的な設備を備えている。1キロにもなる長いストレートとUターンコーナーにより、マシンとドライバーのセッティングの個性がはっきり現れる。

'93年はプロストが5戦連続でポール・ポジションを獲得し、力の差を見せつける。スタート当初ヒルに先行されたが、結局レースはプロストのもの。マクラーレンは連勝が嘘のような劣勢となった。



## アドバイス

ニッサンコーナーはショートカット。ルノーコーナーからのストレートではポイントでオーバーテイクボタンを使い、ちょいブレーキでエルフコーナーもショートカット。Uターンのコーナーでは確実に減速だ。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「予選2日目、現在のトップは僚友D・ヒル。No1ドライバーの意地で、予選ファステスト・ラップ1'18.35を打ち破れ！ アタックチャンスは残り4周。グリップは100%OK。さあ、ポール・ポジションを奪い取れ！」

# MONTE CARLO

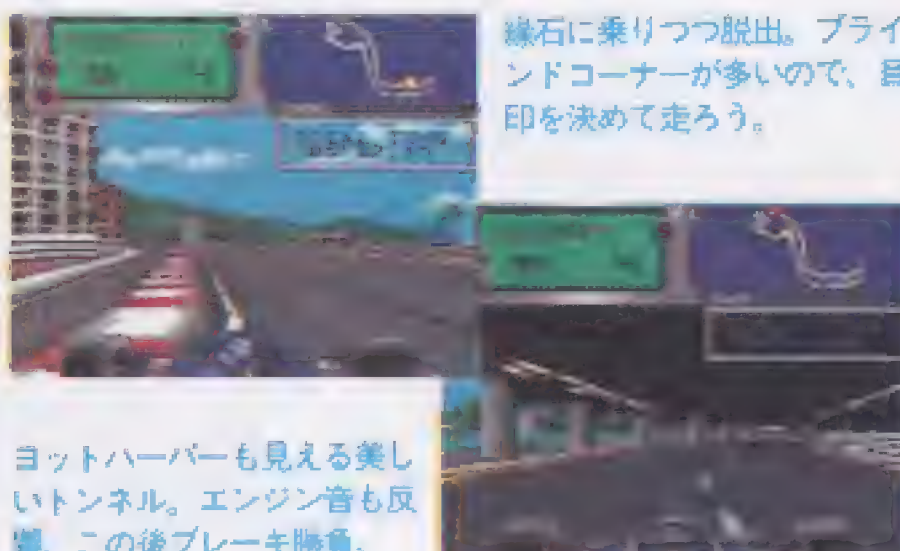
ROUND6 MONACO GP

【全長：3.329キロ】  
【コースレコード：1'19.495】【ゲーム周回数：13周】  
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】



F1 16戦中、最も華やかな雰囲気を持ち、最も過酷な走りを強いられる公道コース。地中海に面したヨーロッパ最大のリゾート地の市街を使い、高級ホテルやカジノ、住宅街のブラインドコーナーを轟音を立てたF1マシンが走り抜ける。ここで勝つことはレーサーにとって夢であり、優勝者にはモナコ公国レーニエ大公より晩餐に招待される。

'93年はもちろん「モナコ・マイ・スター」セナのもの。プロストのフライングが勝負を決めた。



## アドバイス

モナコのコース脇は他コースより抵抗値の高いレールが敷かれている。ラスケス、アントニーなど各コーナーは縁石を利用して確実に。最大のポイントはトンネルから抜けたシケインの飛び込み。ブレーキ競争だ。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「ポール・ポジションでスタートしたプロスト。しかしLAP12、無念のペナルティ・ストップ。さらにエンジンまでストップ。7周以内に8台追い抜き、6位を狙え。目標はまずはパトレーゼ。LAP31、P1Tからのスタートだ！」

# GILLES VILLENEUVE

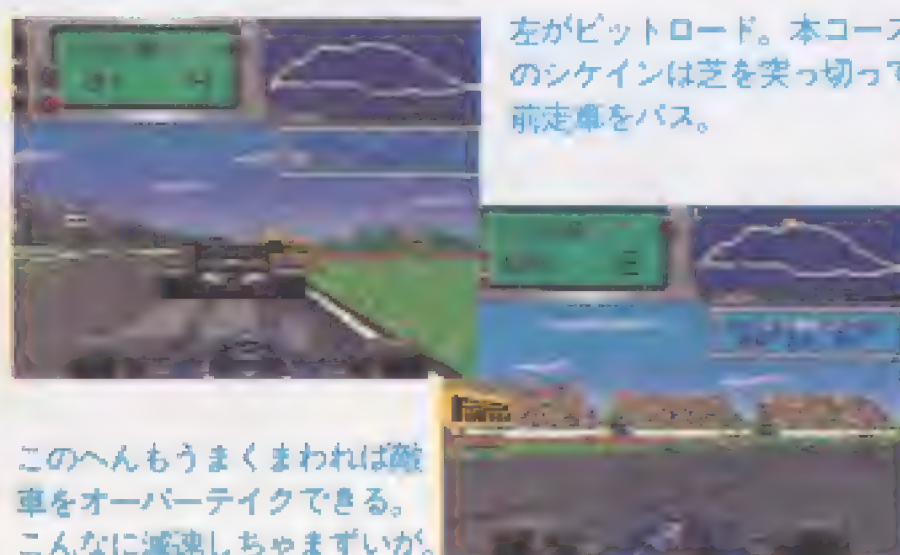
ROUND7 CANADA GP

【全長：4.430キロ】  
【コースレコード：1'19.775】【ゲーム周回数：12周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



誰からも愛され、しかし流れ星のように逝ってしまったフェラーリ往年のカナダ人ドライバー、ジル・ビルヌーブを記念して作られたサーキット。セントローレンス河の外周道路を使った美しい景観のパーマナント・コース。2つのヘアピン、4つのコーナーの単純な設計。路面はバンビーで有名。

'93年はフェラーリが徐々に復調の兆しを見せつつも、けっきょくはプロストの完璧なる勝利が演じられた。セナも8番グリッドからよく追いつけた。



## アドバイス

2つのヘアピンは超キツイRなので、低速侵入が必須条件。スタートライン直前の2つのシケインは両方なるべく直線的に抜けるが、1個目全速、2個目のピット入口はちょいブレーキがいいようだ。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「スタート3番グリッドについたシューマッハ。しかしシグナルが点灯しても車が動かず、7位まで転落。さあ挽回を始めよう。3周以内に3台抜いて、4位まで追いつける！ スタート後1/3周からが本当の勝負だ。」



# MAGNY COURS

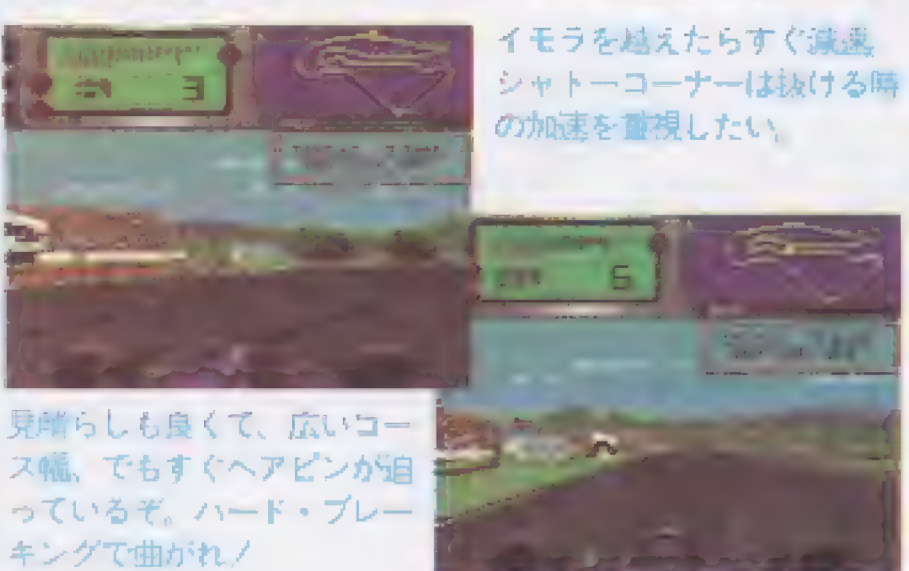
ROUNDS FRANCE GP

【全長：4.250キロ】  
【コースレコード：1'13.884】【ゲーム周回数：12周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



パリの南250キロほどにあるリジェのホームコース、マニクール。近年持ち上がっていたタバコ問題やストライキで、開催が危ぶまれたこともあった。しかし、交通の便が悪いことを除けば、コース幅も十分とってあって、安全で非常にバラエティに富んだ中高速サーキットと言える。

'93年はウィリアムズがワン・ツーフィニッシュで、地元ルノーに勝利をもたらした。またリジェ勢も予選を席捲し、ルノーユーザーの面目を施した。



**アドバイス** 他のグランプリコースの名前がついたコーナーの数々。中でもエストリルは重要。この走りでゴルフ、アデレードのスピードの乗りが違ってくる。イモラはショートカット後すぐ減速。180度コーナーは確実に減速。

1993モード 難易度 ★★★★★



「ここまで力強い走りを見せてきたM・アンドレティ。ついにラスト3周。順位は8位。コマス、バリチェロを抜いて、6位入賞を目指せ！グリップは今のところ何とか大丈夫だ。さあ、駆け抜けるかフロンティア・スピリッツ！」

# SILVERSTONE

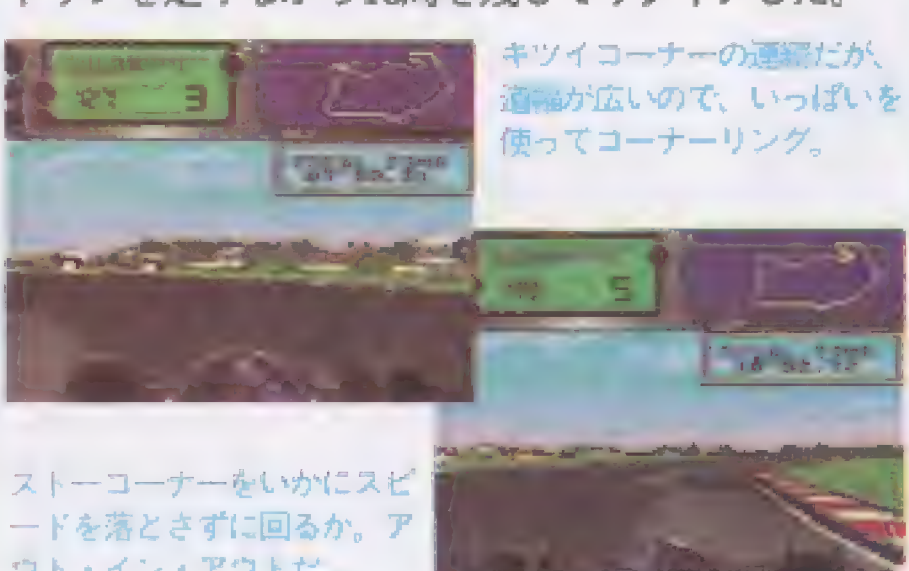
ROUNDS GREAT BRITAIN GP

【全長：5.226キロ】  
【コースレコード：1'18.965】【ゲーム周回数：10周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



1950・5・13。F1世界選手権レースの最初の舞台となった、由緒あるシルバーストーン。軍用工場の跡地に建設されたため、超高速サーキットとして名を馳せていたが、度重なる改修で各種コーナーを取りそろえたレイアウトに。しかしながら依然セッティングが難しい超高速サーキットだ。

'93年は、プロストがここで前人未踏の通算50勝を達成。地元英国人として一身に期待を浴びるヒルは、トップを走りながら18周を残してリタイアした。



**アドバイス** ここも全体的にコース幅は広い。ハンガー・ストリートからストークナーへの飛び込みはオーバーテイクポイント。ここはほぼ全開でいける。うっかりしやすいのがクラブコーナー手前の小さな急カーブ。

1993モード 難易度 ★★★★★



「父グラハム・ヒルの成し得なかった、母国イギリスでの優勝。その願いがかなえられるか？ テイモン！ まずは予選。残り3周のアタックで、プロストのファステスト・ラップ1'19.01を破れ！」

# HOCKENHEIM

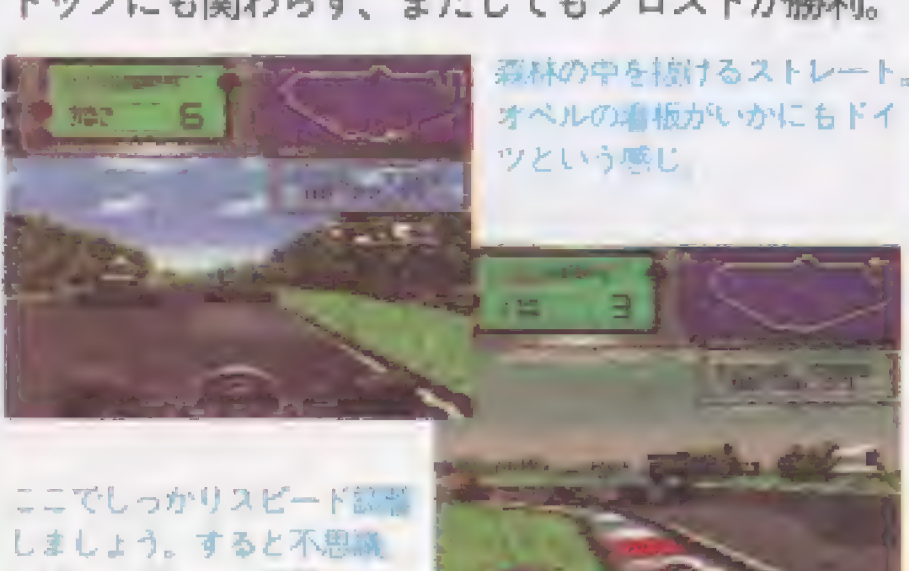
ROUND 10 GERMANY GP

【全長：6.815キロ】  
【コースレコード：1'37.087】【ゲーム周回数：8周】  
【'93ウィナー：アラン・プロスト（ウィリアムズ）】



最高速が340キロにもなる超高速サーキット、ホッケンハイム。ヨーロッパラウンドのハイスピードバトルもピークを迎える。オーバー300キロのバトルは、ドライバーをはじめとするすべてのパッケージングに高度な耐久力を要求する。ちょっとしたミスが即リタイア、大事故にもつながる怖さもある。

'93年はドイツ期待のターミネーター、シューマッハが期待に応え2位を確保。10秒のペナルティ・ストップにも関わらず、またしてもプロストが勝利。



**アドバイス** オーバーテイクポイントはアジップカーブ、シケイン1の2つ。オストカーブは入口でやや減速して抜けろ。サッキカーブでしっかり減速しておけば、以降オベルカーブまで全開で走れるぞ。

1993モード 難易度 ★



「レースはLAP21、地元シューマッハは現在3位。高速ストレートをダッシュで駆け抜け、アルボレート、ワーウィック、ブランドルの周回遅れ3台をパスできるか？ 母国ドイツの大歓声が待っている。制限はたったの1周だ」





# HUNGARORING

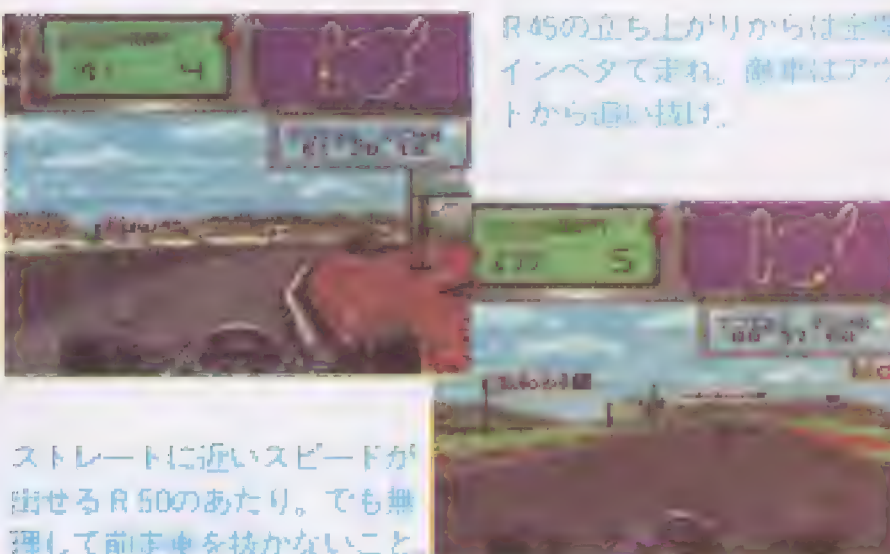
ROUND 1 HUNGARY GP

【全長：3.968キロ】  
【コースレコード：1'15.476】【ゲーム周回数：13周】  
【'93ウィナー：ティモン・ヒル（ウィリアムズ）】



世界情勢の流れを受けて、国自体が刻々と変化するハンガリー。東欧諸国唯一のF1開催となったハンガロリンクはブタペスト郊外のなだらかな丘陵を利用した、大小20ものコーナーを有するテクニカルコース。平均スピードも180キロ程度。グリップも悪く、追い抜く場所はほとんどないと言える。

'93年はここ数戦、ツキに見放されていたヒルがついに優勝。親子2代に渡る大記録を達成した。また、3位にベルガーが入り、復活の兆しを見せた。



ストレートに近いスピードが出せるR50のあたり。でも無理して前走車を抜かないこと。

## アドバイス

ここは無理して抜かず、抜くなら芝に乗って抜けて感じ。非常に細かいコーナーが多いが、R60はほぼ全開でいける。ストレートで最高速を出すよりも、的確でミスのない地道なコーナリングが勝つ。

## 1993モード 難易度 ★



「レース終盤、ついにエンジンブロー寸前のティレル・ヤマハ。残るは1周。グリップもかなり低下。後方からはチェザリスが。悪条件を乗り越えて、なんとか10位をキープし、完走を目指せ右京！ このミッションはマニュアルだ」



# SPA-FRANCORCHAMPS

ROUND 2 BELGIUM GP

【全長：6.974キロ】  
【コースレコード：1'50.545】【ゲーム周回数：7周】  
【'93ウィナー：ティモン・ヒル（ウィリアムズ）】



高速サーキットながら、高低差があり、気まぐれなスバ・ウェザーなる天候がレースを左右するスバ・フランコルシャン。また、一部市街地を利用したり、名物のオー・ルージュやラ・ソース、リバージュなど、難易度が高いゆえに、チャレンジのしがいのあるサーキットでもある。

'93年のレースは初勝利を上げ、勢いに乗るヒルが連勝。ウィリアムズが早々コンストラクターズを決めたが、ドライバーズ・タイトルは混沌となった。



ここからハンドルを右に切りつつシケインを抜ける。コースどりに十分注意。

## アドバイス

モナコ、オーストラリアに次ぐ難しさ。名物コーナーの攻略がタイムに直結する。20Rほどしかないラ・ソースは、クリッピング・ポイントを奥に置いて曲がる。オー・ルージュまでに十分加速したい。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「このレースに勝てばウィリアムズのコンストラクターズは決定。LAP17、レースは依然プロストがトップ。その後を追うロ・ヒル。チームの優勝を自らの優勝で飾れるか？ そろそろPIT INが必要だ。LAP31までの制限は4周」



# MONZA

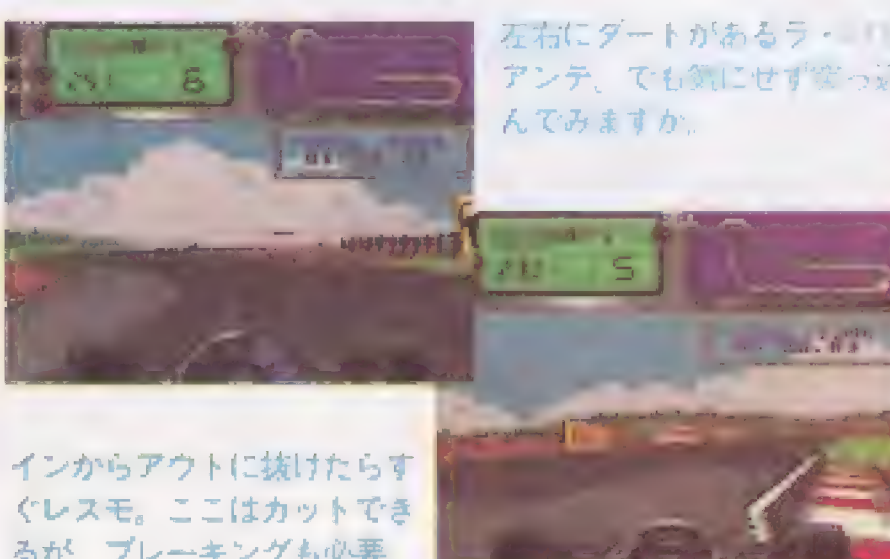
ROUND 13 ITALY GP

【全長：5.800キロ】  
【コースレコード：1'21.114】【ゲーム周回数：3周】  
【'93ウィナー：ティモン・ヒル（ウィリアムズ）】



平均速度が240キロを超える高速サーキット、モンツァ。過去43回グランプリが開かれた名コースは、残暑厳しい季節に熱狂的なイタリア中のティフォシが集い、さらにヒートアップ。各チームはダウンフォースを極力減らし、単純なこのコースを戦う。

'93年のレースはティフォシの前でアレジが予選からキレた走りを見せ、久々の表彰台2位を獲得。そしてヒルが歴代13人目の3連勝を達成。タイトル争いはプロスト優位は動かぬものの、足ぶみ状態。



インからアウトに抜けたらすぐレスモ。ここはカットできるが、ブレーキングも必要。

## アドバイス

ノードアルタとラ・バリアンテはチョンとブレーキを踏んで安全に走る。2Aの右側はバリアが近いので慎重に。レスモは入口がきついのでブレーキングが必要。オーバーテイクボタンを有効に使いたい。

## 1993モード 難易度 ★★★



予選2日目。熱狂的なフェラーリ・ファン、ティフォシの声援を浴びて、アレジ、いざタイム・アタック！ グリップは良好だ。残りはあと3周。現在3位のタイム1'22.63を打ち破り、3番グリッドを手に入れるノ！





# ESTORIL

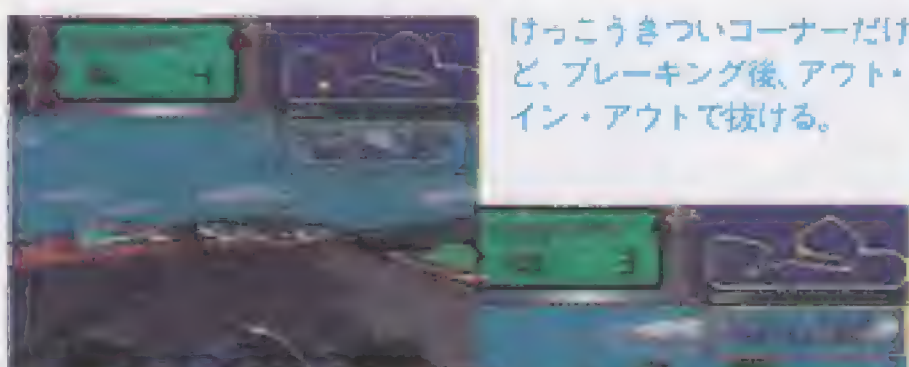
ROUND 14 PORTUGAL GP

【全長：4.350キロ】  
【コースレコード：1'13.001】【ゲーム周回数：12周】  
【'93ウィナー：ミハエル・シューマッハ（ベネトン）】



けんきう  
喧噪のイタリアから静かな海辺のリゾートへ。ここエストリルは、ヨーロッパラウンドの最終戦でもあり、過去さまざまなドラマチックな出来事が起こってきた。コースは1993年に路面の改修が行われ、バンピーさがなくなったが、未改修部分も残っている。各コーナーはせまく、横Gがきついため、ドライバーにとって体力的につらいサーキットだ。

'93年はここでプロストが引退を宣言。世代交代するかのようシュマッハが勝利した。



けんこうきついコーナーだけど、ブレーキング後、アウト・イン・アウトで抜ける。

ヘアピン2はショートカットするくらいの方が速く回れる。ヘアピン1も同じ。

## アドバイス

コーナー1、2は多少減速が必要。7、11、バドックバックコーナーは全開で走れる。全体的に覚えやすく、タイムも出やすいサーキット。ミスなく走れば、予選上位、さらに表彰台も確実だろう。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「長かった出番の 때가やってきたハッキネン。予選2日目。ライバルは現在3位のチームメイトだ。彼の1'12.49を打ち破れ！ グリップ良好。しかし残されたアタック・チャンスは1周しかないぞ！ すべてをかけて、さあスタート」

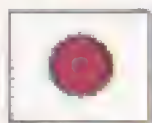
## アドバイス

抜きどころが少くない鈴鹿。シケインは両サイドにバリアが控え、ショートカットできない。着実に3速まで落とせ。また、S字をいかにリズムカルに抜けるかもポイントだ。スプーンはファストアウトを心がけよう。

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「予選2日目。次々と更新されるファステスト・ラップ。大激戦のグリッド争いが続く。AT FIRST、LET'S TRY！ ベルガー！ 3周以内にプロストのファステスト・ラップ 1'37.82を破れるか？ めざせ、ポール・ポジション」



# SUZUKA

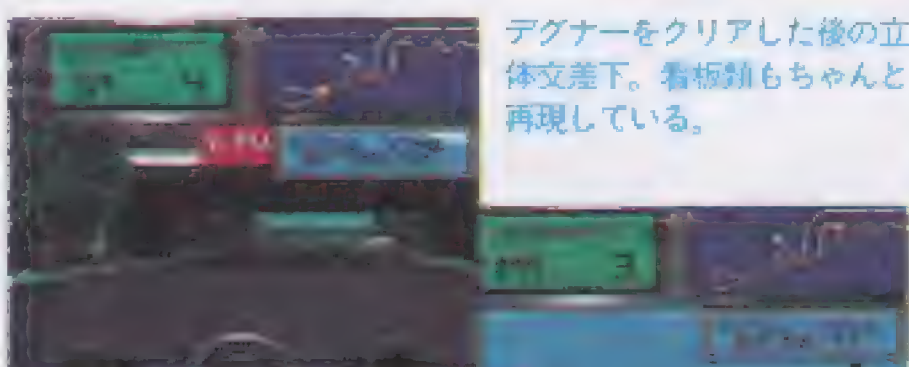
ROUND 15 JAPAN GP

【全長：5.864キロ】  
【コースレコード：1'34.700】【ゲーム周回数：9周】  
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】



1987年から復活した日本GPの新たな舞台となったのが、ここ鈴鹿。ホンダの本拠地ながら、'93年はホンダのいない最初のグランプリとなった。観衆は世界最高の15万人を動員。立体交差を持ち、テクニカルで難しい中高速サーキットのため、セッティングとドライバーの腕がタイムに直結する。

'93年のレースは垂久里、右京が次々リタイアする中、初挑戦の鈴木利男が完走。またもや雨を味方に安定したドライビングを見せたセナが勝利。



デグナーをクリアした後の立体交差下。看板鎮もちゃんと再現している。

シケイン。立ち上がり加速を重視する。ここは抜きどころと考える方がいい。

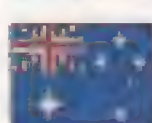
## アドバイス

ウェイクフィールドから続く直角コーナーはブレーキングのタイミングとリズムが大切。タイムを稼ぐのはジョーンズからブラバムのストレート。ブラバムのエンドのコーナーはインを大胆にカットして走れ！

## 1993モード 難易度 ★★★★★



「レースは中盤、LAP25。ピットからのスタートだ。あなたの前にはプロスト、はるか後方にはハッキネンがいる。すぐ前に行くプロストとの差を縮め、LAP30までにオーバーテイクできるか？ グリップは100%OK」



# ADELAIDE

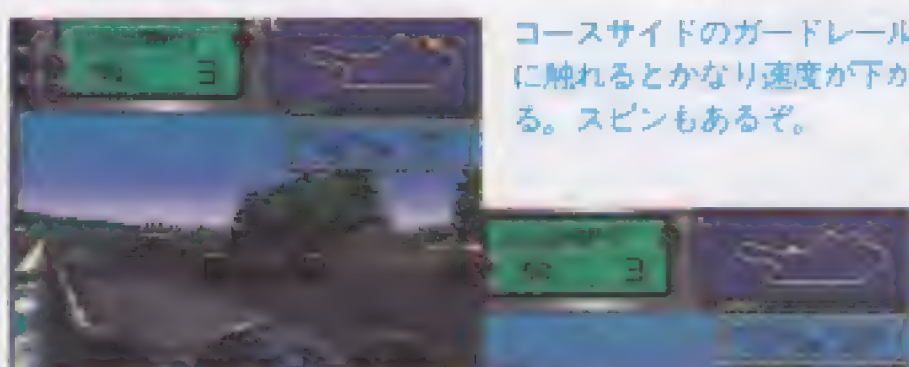
ROUND 16 AUSTRALIA GP

【全長：3.780キロ】  
【コースレコード：1'13.732】【ゲーム周回数：14周】  
【'93ウィナー：アイルトン・セナ（マクラーレン）】



最終戦を飾る過酷な戦い。競馬場を改装したパーマネントコースと、市街地を半々に利用したアデレード。コース幅は比較的広くとられているが、直角コーナーの多い、ストップ＆ゴーのコースだ。ドライバーとマシンにはつらいレースと言えるだろう。

'93年のレースでは最後となるセナ・プロ対決に注目が集まったが、激闘の末セナに軍配が上がり、表彰台で2人は握手。宿命の対決は終止符が打たれた。一方日本勢は無得点のままシーズンを終了した。



コースサイドのガードレールに触れるとかなり速度が下がる。スピンもあるぞ。

唯一と言っていいオーバーテイクポイント。絶対にインから攻めていこう。



# ソニック通信



責任編集  
(株)ソニック

ソニック  
マニア SPECIAL!

## ボウイのお相手はサラがNo.1!!

う〜ん、予想どおりユーザーの皆様が考えた「ボウイにお似合い」ナンバー1はサラでした。ちなみ

にエリス姫ってのは1通もなかったのだ……。さて次回のお題は「この人にこ

の一着を」。外伝を含むフォースシリーズに登場したキャラクターに、素敵な服を考えてあげてちょ

うだい。締め切りは4月末日だよ。ボウイの学生服でもナターシャの浴衣姿でも、何でもアリアリよ。

### サラ派のみなさま

市川市 松田イズミ



埼玉県 榎田剛士

愛知県 佐藤いずみ



山形県 おーすん



愛知県 三谷真司

やっぱり、みんなけなげなサラちゃんが好きなのね。エリス姫も

人気のツイッギーも、ボウイのお相手にはイマイチ? でも、カズンがきっとサラを幸せにしてくれたんじゃないかな〜。

### 少数派と外道の方達



山口県 MATSザンス



千葉県 N. H. Y. M.

武器屋の娘とは、イヒョー(意表をつく、の意)な発想ね。でも、カワイイから許す!!  
よい子の「フォース」シリーズに外道は禁止よ。

### その他のおほかき

その他にも、た〜くさんのおほかきをいただきました! やっぱりサラとツイッギーとシーラの人気が高いわね。  
現在応募受付中の「この人にこの一着を」でも、この3人の水着姿は掲載の競争率がきっと高くなるハズ。

今月はお休みだったけど、格言道場も来月から再開するので、そちらもよろしく。封筒でもOKだけど、ハガキサイズに書かないと採用できないよん。



新潟県 新

秋田県 ハリネズミ



埼玉県 羽柴麻子



大阪府 渡達也



まだ未定  
OL岡田  
HANAKOの  
OLB記♡

貧乏パンくん、えらいっ! 実は2月27日に、OL岡田はめでたく結婚したのでした。  
誌面では旧姓の「岡田」のままなので、これからも応援よろしくね。ちなみに、新婚旅行は行ってないよん(笑)。



茨城県 貧民パン



誌面  
ジャック!!メガドラ  
サードパーティー

## やりたい放題

## BANDAI バンダイの巻

## このソフトは移植ではありませんよ

発売するゾノ と言ってからは  
や3カ月。ついに出了たよ、「ド  
ラゴンボールZ 武勇烈伝」が。皆  
さん長らくお待ちいたしました。  
春の暖かい陽気に誘われて、格闘  
アクションが今君の手にノ お調  
子もののリクームが、華麗な18号  
が、そしてあのクリリンまでもが、  
おなじみのデュアルスクリーンの中  
を縦横無人に飛び回ります。し  
かも、どのキャラクターを選んで  
も、それぞれにゲームオリジナル  
のストーリーがあるとかりゃ、こ  
りゃもうやりたい放題だぜ!!

が、しかし!

ここでひとことっておかねば  
ならないでしょう。この武勇烈伝  
は、SFC版「超武闘伝」「超武闘  
伝2」の移植ではありません。基  
本的なゲームは変わりませんが、  
キャラクターはもちろんのこと、  
技も違うし、技の出し方も簡単な  
ものからえげつないものまであり、  
すべてにおいてPOWER UPし  
ているのです。ここぞという時の  
一発逆転超必殺技も入っていると  
か……。DBZファンも超格闘フ  
ァンも必見ノ お薦めの1本です。  
どうぞよろしく願いいたします。


(バンダイ シミー&amp;ひろ)

夜、起きたら  
猫が十字キーをなめてた  
見つめた  
恥かしてんな顔をした  
後ろでノギンが  
クッ、クッ  
笑っていた



## タカラの巻

初めまして!   
タカラでござります。

今度、MD版「餓狼伝説2」を  
発売する事になりました!   
ゲーセンで強かった君も、MDで  
また楽しんでくれ!!

では、MDでも「OK!!」だ!

※開発の者の字です。汚くてすみません(タカラ広報担当)



メガドライブ版の「餓狼伝説  
2」は、“速度調節機能”“サバ  
イバルモード”の追加など、  
新たな魅力を詰め込んで、メ  
ガドライブのための特別仕様  
作品として削り込んでみまし  
た。開発担当の者も、こう申  
しておりますので、ぜひ楽し  
んでみてください。

## 餓狼伝説2

24メガ

9,800円

6月24日発売





# コーナー!

SCENE 20

早いものでやりたい放題も20回を迎えた。サードパーティーの生の声を読者の皆さんにと始めた企画だが、これだけ長く続いたのは、ひとえにサードパーティーのみなさんと、読者のおかげ。だってBEMが誌面を提供しているだけだから。30回目指してがんばりましょう。



**Nichibutsu の巻**  
Nihon Bussan Co., Ltd.

## みうみうのF1超カルトクイズ~

...というわけで、めでたく「F1サーカスCD」も発売となり、GP第1戦も無事(?)に終わった。今回の「やりたい放題」は、予告通りF1超カルトクイズなのだ! 結構難解だ。心してかかれ!

それではスタート!!

【Q1】A・セナもデビュー当時はトールマンの2ndドライバーだった。では、その時の1stドライバーって誰?

【Q2】マイコーの親父、マリオ・アンドレッティは米国人として何人目のワールドチャンプ?

【Q3】'78年、ケケ・ロズベルクが初めてドライブしたF1マシン・KE009って、どこの国のマシン

でしょうか?

【Q4】今度のマクラーレンは2ペダル式!? では、過去に4ペダル式を導入していたマシンって?

【Q5】'92年の日本GP。グリッドに並んだ全マシンの吸排気バルブ、合わせていくつ?

【Q6】フジテレビのF1中継。第1回目のスタジオゲストは誰?

【Q7】株式会社無限。'94年4月1日現在の資本金はいくら?

【Q8】'93年後半。新人ドライバーのP・ラミーがつけたスポンサーステッカーで、ゲームメーカーはニチブツとどこ?

【Q9】ロータス108ってどんなマシン?

【Q10】「F1サーカスCD」に登場する架空のマネージャーで、紅一点の日本人女性の名は?

以上10問

解答はハガキ等にわかりやすく書いて、下の住所に送ってください。全問正解者にはプレゼントを!

★

あっ! そうだ。前回の問題「F1サーカスCDの発売日」は御存知のように3月18日でした。年末に予定していた2月説を信じて応募された方、ごめんなさい。でも、3月以降を予想された方もけっこう多く、正解者9名の中から厳正な抽選により、岐阜のたきぎ君、愛知の林君、群馬の船越君に記念品を送ります。

それから、前々回の当選者のみさんには、そろそろ商品が届く頃です。

さて、ニチブツの近況について報告しよう。今年のロータスへのスポンサードについては、第1戦を見ておわりの通り!?です。T1や日本GPはまだ未定の状態ってところかな。

次にサターン。もちろん、企画はすでに進行していますよ。何が出るかは来年までのお楽しみ。もう、これまでのニチブツに対するイメージが180度変わってしまうような強烈な企画なのだ。へっへ、君達の驚く顔が目につくぜ!

それじゃ、次回の答えあわせをお楽しみに。またね!

★

〒106 東京都港区六本木3-4-7

KY六本木ビル2F

日本物産株式会社東京事業所

みうみう係

※切りは4月末日消印有効!

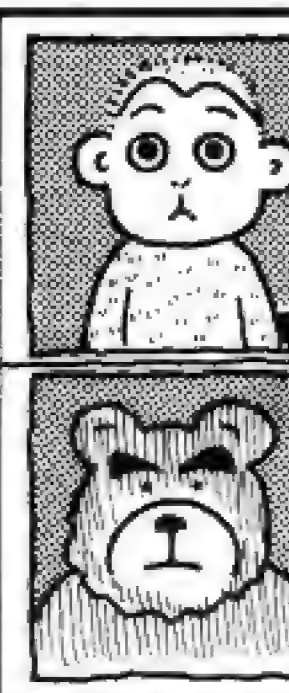
ワオ!!びんびんの巻  
©KOEI



本能寺の変



山崎の戦い



Name 羽柴秀吉  
Birth Day 1537年  
Blood サルビからよくわかる  
特技 ゴウリあたためあげ  
しうづく 茶道

そして...

VS

名前 柴田勝家  
たん生日 昔すぎとおぼえない  
血えきがた 濃目  
いゆめ けんか・いくさ



信長の野望 霸王伝 メガCD版:12,800円 好評発売中

株式会社 光栄

編集担当者まで気楽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方では責任を負いかねますので(笑)、ご了承ください。



快拳！3回続いた！

# バカ王

題字：珍宝慰問舎  
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎



## アンピ教授 の ハイゲーマー 養成講座

やあ、読者のみなさん初めまして。アンピン教授は「サターンソフトの説明書で雪辱を晴らす！」って激昂して、今は出てくる余裕がないんだ。だから当分は彼の速報にあたる僕が、君達にゲームのアドバイスをしちゃうぞ。今回のお題は「ラストサガII」だ。●盾の防御は重要。トラップ面では上防御も使おう。●どのボスも一定の攻略パターンがあるから、安易なボタン連打は禁物だぞ。

## 魂の本



ああ、あれはいつのことだったろう。戸塚義一がこのマンガを買ってきたのは…。その日から、みんなの心をとりにした熱き麻雀マンガ「麻雀風雲録」(竹書房・680円・全3巻)。麻雀理論的にはたいしたことないが、各登場キャラクターがとにかく濃くて、語るセリフがすごい。ローリングストーン(最高の不運をしようたヤツ)にはなりたくないぞ。

## 今月のバカ王ポーズ



あ、オレ両刀使いだから、いいいはい早く脱いで、お、いいじゃんいいじゃん。ほら、こんなにもう……あつ、ううつ……

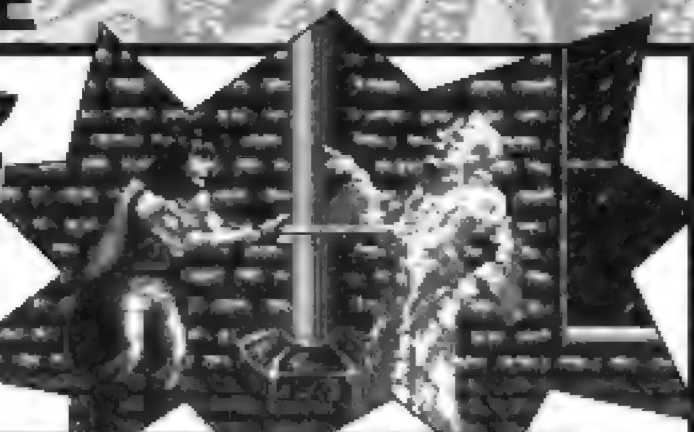
作山草曹

## ECCENTRIC GAME PRADIESE バカ王

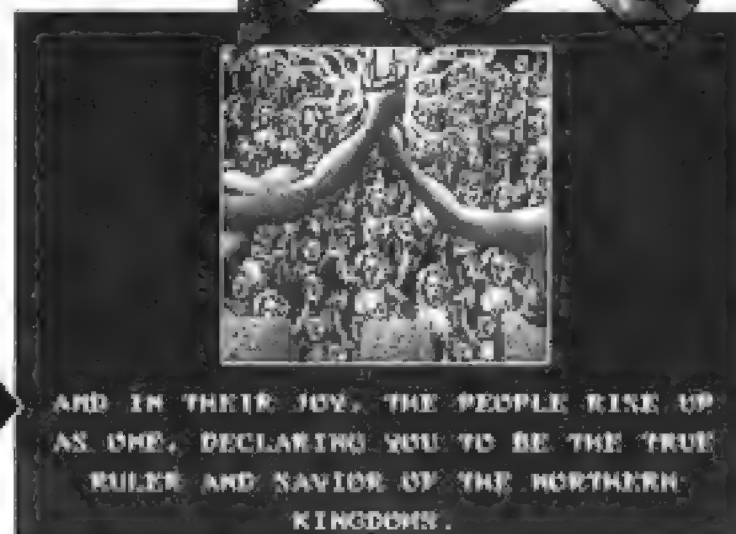


恐ろしくて誰も触れられなかった「ソダン」のラストを初公開！感動のエンディングがこれだっ！

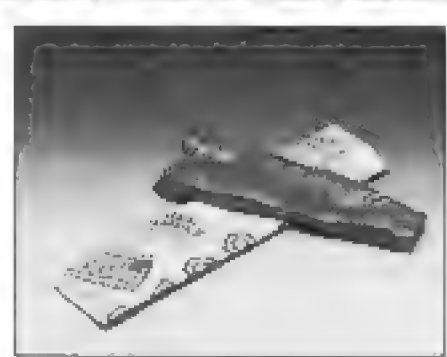
クリア



本来、ゲームのラストを掲載するなんてもってのほか。だけど、日頃から提灯記事しか載せないゲーム誌すら叩く「ソダン」ならいいだろうってことで、本邦初公開だ。それにしても、ソフトを床に叩きつけたくなる衝動を100回抑えた結果がこれとは……。たった3枚の絵を表示して、いきなりハイスコア画面になるあたりはまさに帝王の風格だね。しかもBGMはおろかスタッフロールもなし。開発者は「これを作ったヤツ出てこい！」という非難が来ることを察知していたのか？



こここれだけ……



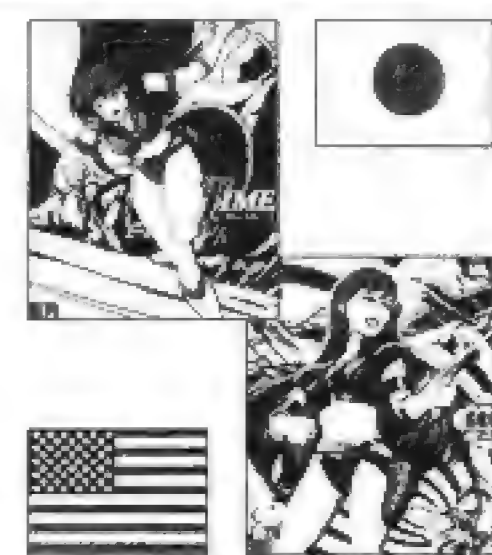
ちよと食べたまますい。

先日、輸入ジェネシスソフトを開けてみたら、あやしいグミみたいな食べ物が入っていて驚いた。しかも丸められていたそれを広げてみて2度ビックリ。なにかメカを型取った凸型モールドが刻まれているではないか。ちなみにイチゴ味らしいのだが、着色料の毒々しい赤さの前には味見する勇気も萎えたっす。

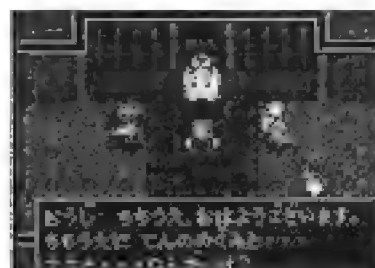
## 日米イラストサミット

お題：タイムギャル

この業界にいと、よく「このキャラクターじゃ、海外はちょっと……」という話を聞く。日本のってかなり外人には幼稚に見えるらしい。でも、こっちだって海外のは願い下げなんですけど……。

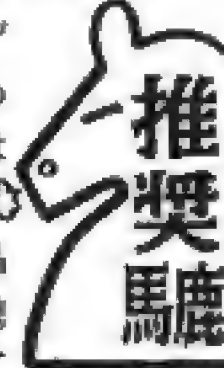


## ◆シャダム・クルセイダー(セガ)



アラビアンな設定が特徴のオリジナルRPG。タイトルで上+スタートを押すとサウンドテストが可能。

かなり前になるが、このゲームは某評価記事を書くためにやりこんだ。当時のGGは操作がやたら難しいものや、キャラがチマチマ小さく液晶画面で見づらいものなど、携帯用機で遊ぶことを考慮していないものが多かった。だが「シャダム」は大きくて見やすい文字や、電源を切ると自動的にセーブされる機能といった親切設計が多く、私のGGに対する悪印象を大きく変えてくれた。と、ここまでは普通の批評。さて、ではこのゲームのどこへんがバカなのかな？ あ



るイベントで盗賊の巣窟に入る合言葉を探している場面でのこと。「こういうときはアレだろ」と、自信満々に「開けゴマ」と叫んだらいいか開かない。そこで「どあほう／そんなんで開いたら苦労せんわい」と仲間がツッコミを入れる。こんな腰だけな会話が豊富なのところに、バカさが垣間見られるのだ。他にも語りたいことはあるが、説明書についても触れねばなるまい。おそらくGGソフト史上初であろう「開発後記」には、関係者たちの魂の叫びが書きつらね……あ、もうスペースがない！

説明書の馬鹿さはテンゲンなみ？



やるせなさを感じさせる開発後記。合言葉は「ふざけやがって」だ。

## よりぬき編集後記

●佐々木かふーが「ブラックジャック」と「ブッダ」の単行本を持ってきてくれたので、仕事をしないでひたすら読んだ。やっぱり、手塚マンガはいいよね。今度は「火の鳥」を全巻制覇しようっと。(森崎)  
●ちょっと聞きたいんだけど、森脇健児のファンって日本に何人いるの？ いたら手を挙げてみて…(大王)  
●日本版「クールスポット」を買ったら、ジェネシス版の良さが削除されていてガッカリ。そもそもイメージモード…以下次号？ (かふー)  
●先日「スターウォーズ」のプラモを衝動買いしてしまった。売っていたのはスターデストロイヤー、タイファイターなど。でも道具がないので、しばらくは作れないかも。(おり)





# マルチメディア 宣言!

阿木  
二百

## 第25回 電子メディア上のパーソナル出版に注目!

ゲームマシンから家庭用情報ターミナルへ、電子メディアの広がりには僕達の「個人で表現する自由」を拡大しつつある。かと思えば、すでにその可能性を実践に移して、今できる範囲でど〜んどん個人出版をしちゃっている人達もいる。今回は、そうしたパーソナルな電子出版の現状を紹介しよう。



### アメリカの個人出版野郎

マッキントッシュ(以下マック)にフロッピーディスクを突っ込み、その日に配れそうな分だけシコシコとコピーを作る。そしてさっそうと自転車にまたがり、ニューヨークの街に繰り出す。アメリカの「電子出版人」は、こんな感じで気が向くと市内の書店をまわり、作品を置いてもらって自分の考えや主張を人々に広めていく。そもそもアメリカは日本とは比較にならないほどの個人出版やミニコミの歴史を持ち、簡易印刷機の時代には印刷で、コピーマシンが出ればコピーで、自分だけの本やニュースレターを作って配布してしまう文化があった。

だからパソコンとレーザープリンタで出版物を作ってしまうDTP(デスクトップパブリッシング)もアツという間に根づいてしまったわけだが、やっぱりページ数が多くなれば紙代がバカにならないし、製本だって大変だ。ところがフロッピーによるディスクマガジンなら、元データさえ用意すれば、ノーブランドで1枚数十セント(数十円)の空ディスクを買ってきて自分でコピーするだ

けで、数百ページの本だろうが一瞬にしてできあがってしまうってワケ。通信販売にして、注文を受けてからコピーしたって大丈夫だから、在庫を持たず、ムダな経費もかけずに個人出版社を開けるのだ。

そりゃ、数百部の規模になったら手間もかかるけど、そんなに売れるようならちゃんと出版すりゃいい。とにかく、町の印刷屋さんにも請け負ってくれないような小部数でも、メディアとして成立してしまうのが、電子本のいいところであ〜る。

### ガンバレ、ニッポン!

でもって、こんな形での電子出版は日本では普及しないんじゃないかと思っていたのだが、2月17日から19日までのマックワールドエキスポに出かけてみたら、何とボイジャー・ジャパンという会社のブースに39タイトルもの自費出版の電子本が並んでいて、日本人も結構やるネと思ったのだ。

アメリカの場合と同じくエキスパンド・ブックという電子本作成ソフトで作られたタイトルのいくつかを紹介すると……

「早稲田通りを歩く」(半田 浩 著)  
早稲田通り15kmを実際に歩いてまとめた名所旧跡&食事どころの紹介。  
「京都ミステリースポットマップ」(魍魎魍魎倶楽部 著) 古都京都の魔

所30数カ所を現地取材。伝承、地図、写真で紹介する知られざるガイド。

「さきゅばすサキちゃん」(吉田真規 著) アマチュアCGイラストレーターによる学園オカルト・ラブコメ。  
「香港電映快楽指南」(杉本礼子、長田恵子他 著) 個人で出すからこそ許される独自の意見で構成された香港映画の批評集。

もっとカタイところでは、「会社を知るための経理講座」(藤原章裕 著) や「ネパール百八観音莊嚴」(伊藤 昭 著) なんていうものもあるし、かわり種としてヨガの教えを記した「ギャーナ・ヨーガ」(スワミ・ヴィヴェカーナンダ 著) や「マックで治すアトピー性皮膚炎」(水島圭一著) なんてのも出ている。

特に最後の人はお医者さんで、たくさんの映像資料を含む電子本のデータ量が大きく、とうていフロッピーに入り切らなくなったためにCD-ROMで出版している。個人出版でCD-ROMというと何か非常に大げさな感じがするけど、自分でCD-ROMライターを買い込んで、せんべいを焼くように1枚ずつ作っているそう。

こうした個人的な電子出版の例は何も特別なものではなくて、マシンとソフトとそしてやる気さえあれば、いますぐキミにもできる現実の話なんだ。阿木が学生だった頃は、学園祭とかで映画や演劇をやるのが展示よ

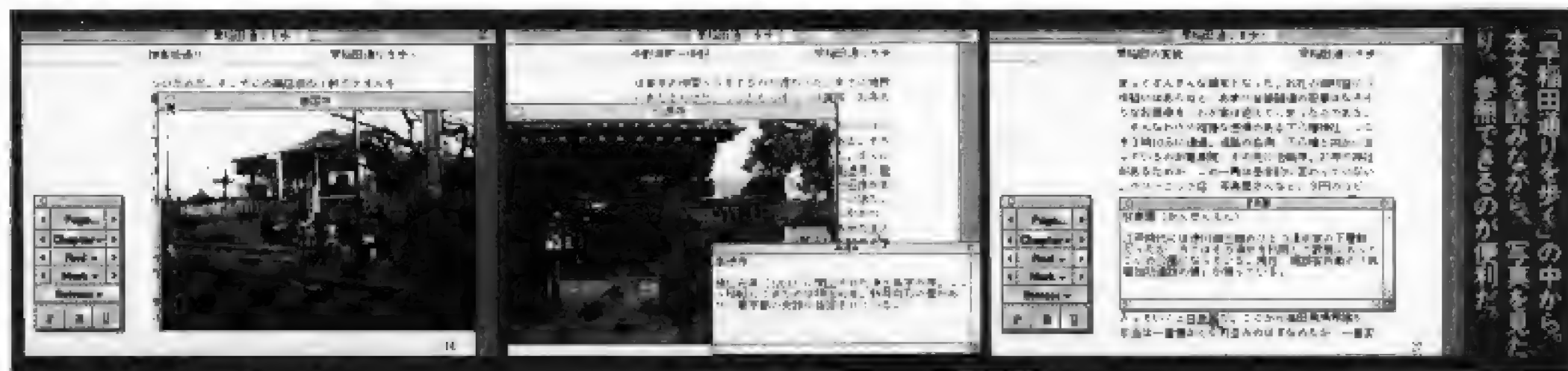
りもカッコイイとされていたけれど、いまなら間違いなくコンピュータと電子本を使った最先端の展示をやるネ。テーマは、学内のミステリースポット案内や、ご近所の公害調査など何でもいい。秋に発表するなら今頃から準備してちょうどいいくらいだぜい。もちろん自由研究でこうした電子メディアを扱うとも進んだアイデアだと思うよ。

### フォトCDも負けてはいない

というわけで、ここまではマック上のテキスト中心の電子出版のお話だったが、前にこのコーナーでも取り上げたように3DOのマシンは単体でフォトCDの再生が可能だったり、サターンも同様の機能を搭載すると言われている。

実際のところ、パソコン向けに今一番売れているCD-ROMタイトルは(ちょっとHな)写真集だったりするわけだが、フォトCDを使えば、腕に自身のあるアマチュアカメラマンはすべて電子的な写真集を出版できるってわけだ。

いつも言うけれど、技術は揃ってて、あとはキミのやる気だけ。こんなことがしたいけど、どうすればいいか? という相談も受けつけるので、このコーナーまでキミのアイデアを知らせてくれい。





## ジャムおじさんの



## 熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

最近海外での好調さが伝えられるセガだけど、はたしてその真偽はどうなのかな? 今月はそんなみんなの率直な疑問に答えつつ、今後のゲーム業界の展望について考えてみるよ。

# 甲子年より 電の功

題字：戸塚典策斎

去年ぐらいいからアメリカでセガは任天堂をリードし、シェア争いでトップの地位を確保したという話を耳にしますが、いろんなゲーム雑誌を見ていると、それを大々的に報じているものはあまり見たことがありません。本当のところはどうなっているのか、お教えください。(広島県・永田道弘・16歳)

## 海外で着実に広がるセガ陣営のシェア

このところ、セガの次世代機などを中心に話題を取り上げてきたけど、今回は久々に現在活躍中の16ビット機に焦点を当て、世界のゲーム市場が今どういう状況にあるのかを考えてみよう。

本誌でもよく取り上げていることだが、アメリカではメガドライブの活躍が著しい。今年1月にアメリカで開催されたCESでも、セガと任天堂で大きく明暗が分かれたことや、年末商戦でもジェネ

シス(アメリカのメガドライブ)がスーパーNES(同スーパーファミコン)に大差をつけ、シェアの格差がさらに広がっている状況にあることは、アメリカのマスコミが頻繁に取り上げているところだ。

しかし、本当にセガは好調であるかという、違った見方も一部にはあり、僕はどちらかというところのほうに現在の事態に合っているのではないかなと思う。

例えば、あるソフトメーカーの経営者に聞いた話だが、最近では任天堂陣営が低迷を続けており、セガが落ち込んでいない分、優勢に立っているにすぎないというのである。確かに日本では年末に「ロマンシング・サガ2」や「ドラゴンクエスト1・II」などがそこそこのヒットを見せ、スーパーファミコンは引き続き堅調な動きをしているように見えるのだが、米国市場においてはRPGが市場全体に占めるウエイトは小さく、アクションゲーム中心の市場のため、任天堂ハードの優位性はもはや失われ始めているというのである。事実、今年に入り、セガが「ソニック3」を投入してからは、まず

まずその傾向に拍車がかかっているらしい。

すなわち、最近のセガが好調に見えるのは、任天堂の低迷により、相対的に強いということだけで、セガのハードが無条件にドンドン売れているということではないようだ。実際ヨーロッパ市場では、セガ、任天堂に関係なく、16ビット機が伸び悩んでいるという話をよく聞くのだが、要は全世界的にあらゆるゲーム機、ゲームソフト市場の伸びがひとつの大きな節目を迎えているということだろう。

## 現状に甘えていては市場は小さくなるだけ

こうした状況について、僕が言いたいことは、日本市場における「マンネリズムへの安住」が気になってならないということだ。

「ドラゴンクエスト」や「ストII」に代表される類似ゲームが氾濫する日本では、時代の動きが緩やかであり、メーカーも流通もマンネリズムに甘え、リスクを伴わないゲームに安住しきってしまっている。ここでは大多数のゲーム雑誌を含め、メーカーも流通サイドも

大きな変革は望んでいない。それゆえ今年様々な次世代32ビット機が登場しようとも、メーカーもマスコミも、一通りすべてのハードが出てから人気の出たゲーム機に便乗すればいいのだという暗黙の了解のもとに、自分に危険のかわからない遠くから眺めているだけだ。

だが、ヨーロッパではそうした気質はあまりなく、マンネリズムが漂えば、一気に市場が萎んでしまうような気まぐれ感がユーザーにはある。ここでは、例え新ハードが出てこようとも、ソフトに画期的な面白さがないと、市場は伸びないのだ。一方アメリカは、市場の厚み、ダイナミック性両面において、日本やヨーロッパとは性格の異なる市場である。絶えず変化を求め、面白さは自分で判断するというユーザー気質と、日常的生活から次世代文化に馴染みを感じている市場の弾力性を背景に、どんどんゲームソフトがサクセスストーリーを創っていく。だから、SEGA-CD(アメリカのMEGA-CD)などのソフトには日本にない革新的なソフトが多いのだ。

日本のメーカーや流通も、そろそろマンネリ化したゲームに寄りかかってばかりでなく、自ら新しいものに進んでいく時期がきたのではないだろうか。そうでなければ、市場に発展は望めないだろう。

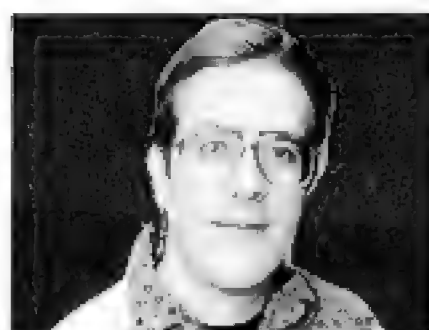
## 質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトメガバンク(株) BEEP/メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで

米の16ビットゲームシェア(昨年11、12月)  
任天堂は苦戦  
セガが63%で大きくリード  
年末のアメリカ市場におけるセガの猛烈なシェア拡大は、ウォールストリートジャーナルでも報じられている(2月16日付・電波新聞より)。16ビット機では、もはやセガの累計台数リードは確実なものの、日本のゲーム雑誌は任天堂寄りのためか、これを大きく報じないのが残念だ。





エリック・C・セデンスキー

1963年12月24生まれ、30歳、アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身  
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のバチンコをき  
わめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学  
など幅広い分野に関心を持つ。数少ない「ゲームを知っているアメリカ人」と  
いうことで、最近よく原稿の依頼をうける。有名人になる日も近いかな!?

## くぎづけ★ゲーム体験記

### EX.22 買いたくなる広告をお願いします!

読者の皆さんもたぶん同じ問題を抱えていると思うが、私のゲームライフで最大の悩みは、限りある予算の中でどのソフトを買うか、どのゲームを買わないかを決定することである。できることなら発売されるゲームを全部買いたいけど、そういうわけいかないから、毎月雑誌のソフト紹介記事や攻略記事を読んで、どのゲームを買ってみたいとリストアップしてみる。そして発売日になったら、店に行って、値引きが納得のいくものだったら買うし、ちょっと高いなあと思ったらもう少し待つことにする。ただ「ファンタースターⅣ」や「ロード・ラッシュⅡ」みたいなヒットゲームは値段を見ないで、在庫があればさっさと買うけどね。

ここまで読んで、「おやっ?」と思った人(特にメーカーの方)がいたと思う。BEメガのコラムにこんなことを書いてしまっているのかと思うのだが、最近の日本の雑誌広告はアメリカものに比べ、どうも参考にならないのだ。

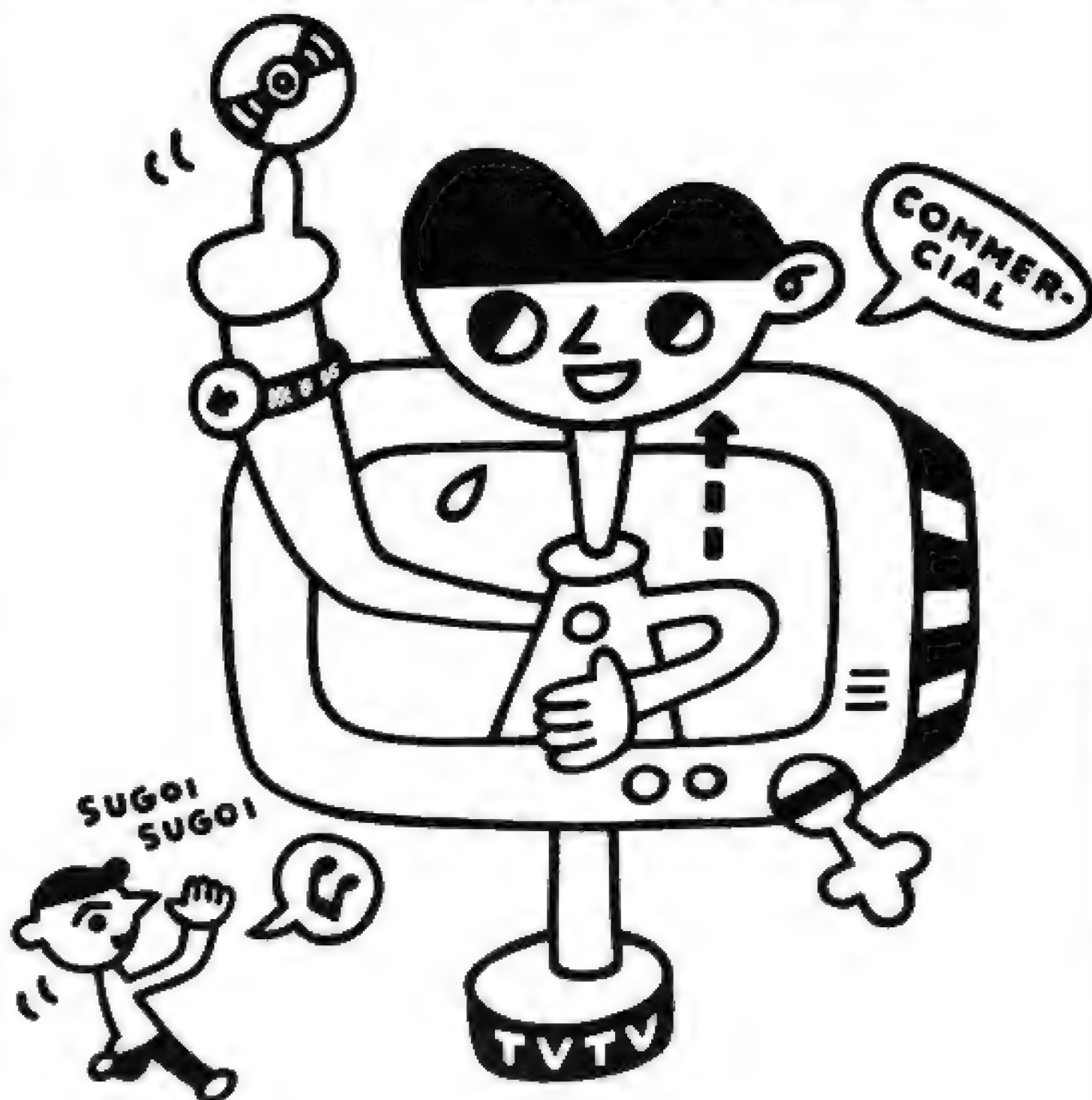
アメリカのゲーム広告の一番いいところはゲームの内容を詳しく書いてくれるということである。どういったゲームだとか、どのように遊ぶとか、目的は何なのかとか、他のゲームとどう違うとか、だいたい1ページの広告で全部教えてくれる。実は「ロード・ラッシュ」を買ったのはアメリカの雑誌広告を読んだからである。日本の広告を見た時は、単なるオートバイのレースゲームだとは思わなかったから記事もあんまり読まなかった。

でもアメリカの広告は「敵を蹴つとばせ! バイクが速くても、パンチが遅きゃ勝てないぜ! ひと味違うレースゲーム、君には無理かもね!」という具合。その「迫力」に圧倒されて買う決意をした。

ゲームの内容が伝わっても、やりたくさせなければ、広告の意味がないと思う。私に買う気を起こさせるゲーム広告は、いつも「迫力」がある。最近の広告で私のとても気に入ったソフトは「Soldiers of Fortune」というゲームである。見開きの1ページ以上の部分に真っ黒に焼いたパンが1枚写っている。そして残りの部分に画面写真とゲーム内容の文章が載せてある。

ただ、焼きすぎたパンの上には白い文字で「このゲームは、君か敵か?」と書かれている。要するに、英語のスラングでは殺された人を「トースト」と呼ぶから、もし敵をトーストにしなければ、おまえがトーストになるという意味が込められているのだ。なかなかドライな皮肉だけど、ゲームの売り上げは順調だと聞いた。

もう1つすごく関心した広告は「Ground Zero Texas」の広告である。このゲームはSEGA-CDのゲームで、「リーサルエンフォーサーズ」に似ている。広告は1ページ目で「宇宙人はテキサスでどう歓迎されるか?」との質問。ページをめくってみると、4人のショットガンを持っている人たちが怒りっぽい顔つきで読者(広告を見ている人)を撃とうとしている。これは凄い。これで遊んでみたいと



思わなくても、説明を読むと絶対やりたくなるはずだ。「300万ドルをかけて映画を作り、その映画をゲームにした。つまりこれは映画館で見られる映画ではなく、ゲームを作るための特別な映画である」と書かれている。広告もそうだが、ゲーム作りの発想も全然違うなあ。

雑誌の広告もだけど、テレビのCMも結構面白い。日本の広告はだいたい子ども向きの広告が多くて、かわいいところ、あるいは格好いいところを中心にゲームのイメージを作ろうとする。それはそれなりにいいけど、やっぱりアメリカのテレビ広告は雑誌の広告と同じように迫力がある。最近アメリカに行っていないから例は少々古いけど、プロホッケーのテレビCMは「このゲームが実際のホッケーから盗んだのは、これとこれとこれとこれと……」という具合。

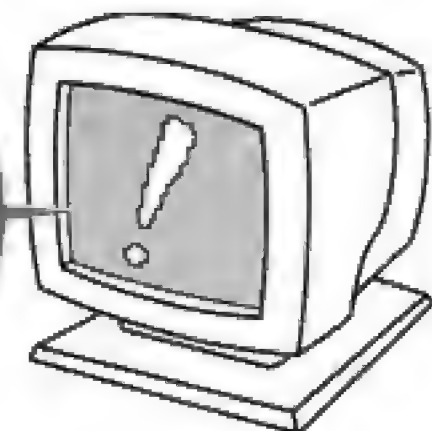
で、それぞれの「これと。の後に画面が突然変わり、本当の試合のファイトシーン、選手のぶつかり合いやエキサイトするゴールシーンを1秒程見せる。CMは30秒だけど、見終わった時には血圧が上がって、なるべく早くそのゲームを買いたくなる。私もその後、日本に戻って、すぐ入手した。

ま、日本とアメリカは基本的な文化の違いはいっぱいあるから、ゲームの広告が違うのも当然だとは思。しかしこれからセガはもちろん、3DOグループ、ソニー、そして任天堂とハードが増え、ゲーム業界の競争は激しくなるはず。ソフトの売り上げを増やすには、新しい発想や戦略が求められるかもしれない。アメリカの迫力のある広告を真似するのも、可能性の高い方法の1つだと思う。宣伝の皆さん、ご検討を。



# 新作ソフトスケジュール

NEW SOFT  
SCHEDULE



メガドライブ

MEGA DRIVE

メガCD

MEGA-CD

| タイトル                         | 発売日 | 価格      | メーカー名     | ジャンル    | 容量  | バックアップ | 対応等 |
|------------------------------|-----|---------|-----------|---------|-----|--------|-----|
| 4月発売予定のソフト                   |     |         |           |         |     |        |     |
| キャプテンラング                     | 22日 | 6,800円  | データイースト   | ACT     | 8M  |        |     |
| NBA JAM                      | 29日 | 8,800円  | アクレイトジャパン | SPT     | 16M | ○      | タップ |
| 5月発売予定のソフト                   |     |         |           |         |     |        |     |
| アウトランナース                     | 13日 | 7,800円  | セガ        | RAC     | 16M |        |     |
| ロボコップ VS ターミネーター             | 20日 | 8,900円  | ヴァージンゲーム  | ACT     | 16M |        |     |
| ★ウインブルドン                     | 20日 | 6,800円  | セガ        | SPT     | 8M  |        |     |
| ★グレイテストヘビーウェイツ               | 27日 | 7,800円  | セガ        | SPT     | 16M |        |     |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ3               | 27日 | 5,800円  | セガ        | ACT     | 16M | ○      |     |
| F-117 ステルスオペレーションナイトストーム     | 27日 | 9,800円  | E Aビクター   | SLG     | 16M |        |     |
| ☆モータルコンバット 完全版               | 未定  | 8,800円  | アクレイトジャパン | ACT     | 16M |        |     |
| 6月発売予定のソフト                   |     |         |           |         |     |        |     |
| ☆FIFA インターナショナルサッカー          | 10日 | 9,800円  | E Aビクター   | SPT     | 16M | PASS   | タップ |
| SPARK (仮)                    | 17日 | 未定      | セガ        | ACT     | 16M |        |     |
| 新創世紀 ラグナセンティ                 | 17日 | 未定      | セガ        | A-RPG   | 16M | ○      |     |
| ☆ロードモナーク                     | 24日 | 8,800円  | セガ        | SLG     | 16M | ○      |     |
| ★チャックロック II                  | 24日 | 8,000円  | ヴァージンゲーム  | ACT     | 8M  |        |     |
| 餓狼伝説2                        | 24日 | 9,800円  | タカラ       | ACT     | 24M |        | 6 B |
| 美少女戦士セーラームーン                 | 下旬  | 8,800円  | マーバ       | ACT     | 16M |        |     |
| チャンピオンズワールドクラスサッカー           | 未定  | 7,800円  | アクレイトジャパン | SPT     | 8M  |        |     |
| ★大航海時代 II                    | 未定  | 11,800円 | 光栄        | SLG     | 未定  | ○      |     |
| 7月発売予定のソフト                   |     |         |           |         |     |        |     |
| ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット       | 下旬  | 8,900円  | ヴァージンゲーム  | SPT     | 16M |        |     |
| ★ズールのゆめぼうけん                  | 未定  | 8,800円  | インフォコム    | ACT     | 8M  |        |     |
| NBA プロバスケットボール'94 プルズ VS サンズ | 未定  | 9,800円  | E Aビクター   | SPT     | 16M | PASS   |     |
| パノラマコットン                     | 未定  | 未定      | サンソフト     | SHT     | 20M |        |     |
| 8月以降発売予定のソフト                 |     |         |           |         |     |        |     |
| ラングリッサー II                   | 上旬  | 9,800円  | メサイヤ      | SLG     | 16M | ○      |     |
| ★デモリションマン                    | 今夏  | 未定      | ヴァージンゲーム  | ACT     | 16M |        |     |
| 発売日未定のソフト                    |     |         |           |         |     |        |     |
| サージングオーラ                     | 未定  | 8,800円  | セガ        | RPG     | 16M | ○      |     |
| マルチプレー・ベースボール (仮)            | 未定  | 未定      | セガ        | SPT     | 8M  | ○      | タップ |
| 沈黙の艦隊                        | 未定  | 未定      | セガ        | ADV+SLG | 8M  | ○      |     |
| ハイブリッドフロント                   | 未定  | 未定      | セガ        | SLG     | 16M | ○      |     |
| ダイナマイト ヘッディー                 | 未定  | 未定      | セガ        | ACT     | 16M |        |     |
| エイリアン3                       | 未定  | 6,800円  | ビック東海     | ACT     | 4M  |        |     |
| テクノ・クラッシュ (仮)                | 未定  | 8,900円  | E Aビクター   | ACT     | 8M  |        |     |
| ジェームスボンド III                 | 未定  | 未定      | E Aビクター   | ACT     | 未定  |        |     |
| ローリングサンダー 3                  | 未定  | 未定      | ナムコ       | ACT     | 16M |        |     |
| F1 (仮)                       | 未定  | 未定      | テンゲン      | RAC     | 8M  |        |     |

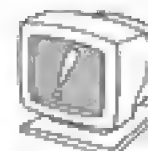
| タイトル                                                  | 発売日 | 価格     | メーカー名         | ジャンル    | 対応等 |
|-------------------------------------------------------|-----|--------|---------------|---------|-----|
| 4月発売予定のソフト                                            |     |        |               |         |     |
| うる星やつら ディアマイフレンズ                                      | 15日 | 7,800円 | ゲームアーツ        | ADV     | マウス |
| バトル・ファンタジー                                            | 15日 | 8,400円 | マイクロネット       | ACT     |     |
| アイ・オブ・ザ・ビホルダー                                         | 22日 | 7,800円 | ボニーキャニオン      | RPG     | マウス |
| 爆伝〜アンバランスゾーン〜                                         | 22日 | 7,800円 | パニーキャニオン      | ADV     |     |
| FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY | 23日 | 7,800円 | セガ            | RAC     |     |
| ポップンランド                                               | 今春  | 7,800円 | シュールド・ウェーブ    | ACT     |     |
| 5月発売予定のソフト                                            |     |        |               |         |     |
| 仮面ライダーZO                                              | 13日 | 7,800円 | 東映ビデオ         | ADV     |     |
| ★モータルコンバット完全版                                         | 未定  | 6,800円 | アクレイトジャパン     | ACT     |     |
| ロードス島戦記〜英雄伝説〜                                         | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| 6月発売予定のソフト                                            |     |        |               |         |     |
| ドラゴンズ・レア                                              | 3日  | 6,800円 | セガ            | ADV     |     |
| スターウォーズレベル・アサルト                                       | 下旬  | 8,800円 | ビクターエンタテインメント | SHT     |     |
| ★WWF RAGE IN THE CAGE                                 | 未定  | 6,800円 | アクレイトジャパン     | SPT     |     |
| 7月以降発売予定のソフト                                          |     |        |               |         |     |
| パワーモンガー                                               | 未定  | 8,900円 | E Aビクター       | SLG     |     |
| ★シャイニン・グフォースCD                                        | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| 発売日未定のソフト                                             |     |        |               |         |     |
| シャドウ・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛                                 | 未定  | 8,800円 | ビクターエンタテインメント | ACT     |     |
| アフターハルマゲドン外伝エクリプス                                     | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| ジョー・モンタナ フットボール                                       | 未定  | 未定     | セガ            | SPT     |     |
| 夢幻の如く                                                 | 未定  | 未定     | セガ            | SLG+RPG |     |
| シャドウラン                                                | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| イース・マスクオブザサン (Y&M)                                    | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| スーパー大戦略3 (仮)                                          | 未定  | 未定     | セガ            | SLG     |     |
| スーパーブランドッシュ                                           | 未定  | 未定     | セガ            | RPG     |     |
| シスターソニック                                              | 未定  | 未定     | セガ            | A-RPG   |     |
| ノスタルジア II PRESENCE                                    | 未定  | 未定     | シュールド・ウェーブ    | ADV     |     |
| インディ・ジョーンズ アトランティスの運命                                 | 未定  | 8,800円 | ビクターエンタテインメント | ADV     |     |
| 大封神伝                                                  | 未定  | 未定     | ビクターエンタテインメント | RPG     |     |
| パワードリフト                                               | 未定  | 未定     | 電波新聞社         | RAC     |     |
| LUNAR ETERNAL BLUE                                    | 未定  | 未定     | ゲームアーツ        | RPG     |     |

メガLD

MEGA-LD

| タイトル         | 発売日 | 価格     | メーカー名    | ジャンル | 対応等 |
|--------------|-----|--------|----------|------|-----|
| 4月以降発売予定のソフト |     |        |          |      |     |
| バーチャルカメラマン2  | 15日 | 9,800円 | トランスベガス  | ETC  |     |
| HYPERION     | 5月  | 未定     | タイトー     | SHT  |     |
| ★ZAPPING TV  | 8月  | 未定     | バイオニアLDC | ETC  |     |
| 発売日未定のソフト    |     |        |          |      |     |
| MELON BRAIN  | 未定  | 未定     | バイオニア    | ETC  |     |
| GOKU         | 未定  | 未定     | バイオニア    | ETC  |     |





ゲームギア

# GAME GEAR

| タイトル              | 発売日 | 価格     | メーカー名     | ジャンル | 容量 | バックアップ | 対応等  |
|-------------------|-----|--------|-----------|------|----|--------|------|
| 4月発売予定のソフト        |     |        |           |      |    |        |      |
| タントアール            | 22日 | 3,800円 | セガ        | ETC  | 4M |        | 通信2P |
| 女神転生外伝〜ラストバイブル〜   | 22日 | 5,500円 | セガ        | RPG  | 4M | ○      |      |
| GPライダー            | 22日 | 3,800円 | セガ        | RAC  | 4M |        | 通信2P |
| NBA JAM           | 29日 | 4,800円 | アクレイトジャパン | SPT  | 4M |        |      |
| 5月発売予定のソフト        |     |        |           |      |    |        |      |
| 魔導物語Ⅱ〜アルル16歳〜     | 20日 | 5,500円 | セガ        | RPG  | 4M | ○      |      |
| ワールドダービー          | 27日 | 4,980円 | CRI       | SLG  | 4M | ○      | 通信8P |
| ★エイリアン3           | 未定  | 4,500円 | アクレイトジャパン | ACT  | 2M |        |      |
| 6月発売予定のソフト        |     |        |           |      |    |        |      |
| JリーグGGプロストライカー'94 | 未定  | 未定     | セガ        | SPT  | 4M | ○      | 通信2P |
| とられてたまるか?         | 未定  | 未定     | セガ        | ETC  | 4M |        |      |
| 7月発売予定のソフト        |     |        |           |      |    |        |      |
| ★ズール              | 1日  | 3,900円 | インフォコム    | ACT  | 4M |        |      |
| 発売日予定のソフト         |     |        |           |      |    |        |      |
| 剣勇伝説YAIBA         | 未定  | 未定     | セガ        | ACT  | 未定 |        |      |



何をかなえて  
もらおうかな?

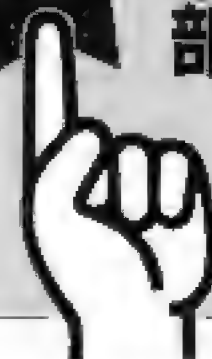
ついにサターン本体のモックアップ写真が公開され、みんなの次世代機への注目度も、かなり高まってきたんじゃないかな?

メガドラ関係のほうは、CDの「電忍アレスタ2」をはじめ、発売予定の仕切り直しも若干見られるから、今後の予定表はちょっと注意して見てほしいな。

とはいえ、来月はファルコム系の新作が発表される他、初公開されるゲームも結構出てきそうだから、期待していいぞ。ちなみに4月22日には、メガドライブ本体に、人気の「ぶよぶよ」がセットでつけられたお得なプラスワンパックが発売される他、品切れになってた地域では、メガドラ版「バーチャレーシング」も再販される予定だぞ。噂の周辺機器も近日発表かな?

チェック!!

BEメガ編集部



## セガ

フジテレビとの共同開発でF1フリーク大満足の超リアルゲーム「ヘブンリーシンフォニー」ついに登場。また、このチャンスを選すと入手不可能なオリジナルビデオが当たる「メール」のプレミアムキャンペーンも忘れずに。隠し玉第1弾「SF・CD」も驚いてくれた!? (竹崎)

## カプコン

この本が出ている頃には、もうこのゲーセンも「スバⅡX」で盛り上がっていると思うけど、みんなはプレイしてくれているかな? Xと言えばスーパーコンボ。出すのは大変だけど、これでとどめをさせば気分爽快。頭痛、肩こり、生理痛も吹っ飛ばせ! (ニセY a! 魔王)

## ゲームアーツ

「おっかし〜」「凝ってるう」「きゃわゆ〜い」というのは、「うる星やつら〜ディアマイフレンズ〜」を初プレイしたRとWの騒ぎ。ほおらほおら、うらやましかろ。みんなは、もう少し予約特典ポスターでも眺めて指をくわえていてください。これは絶対に買い! だ!!

## 光栄

今回のオススめは『爆笑日本神話』。「歴史人物笑史」がいよいよ日本神話に迫るんだ。日本の神話から古代王朝までよくわかる一冊だぞ。もう一冊は「ロボットヒーロー鋼鉄列伝」。マジンガーZやゲッターロボなどにスポットを当て、世界観をバッチリ解き明かしているぞ!

# ソフトメーカー伝言板

## SOFT MAKER INFORMATION

### インフォコム

メガドライブ新規参入のごあいさつがわりに内緒の話。その1:7月1日発売の「ズール」(MDとGG)には、スーパーXxXxX版にない仕掛けが! その2:インフォコムのバッテリーアダプターはGGに取り付けて何回も充電して使えるから、とってもお得だよ。

### CRI

ついに「ワールドダービー」の発売日が5月27日に決定しました。発売を記念して開発者よりひとこと。T.M氏「クロスが…この父系…ニックスは…ブツブツ…」S.N氏「し、白い馬が襲ってくるよ〜」と、とりあえず皆さん期待してください。

### ソニー・ミュージックエンタテインメント

4月22日にMEGA-CD「爆伝〜アンバランスゾーン〜」を発売する爆風ランブのメンバー、パッパラー河合。彼は数々のRPGをやりとげた後、「スイッチ」に出会い、大きな衝撃を受けました。今回のソフトは、そんな彼の経験が大きく生かされたまったく新しいゲームです。

### データイースト

「キャプテンラング」は難しい! と、以前話しましたが、じつはその難易度と引き換えにスグーたくさんの裏技(ステータスセレクトや隠し財産)が目白押しで探しがいいアリ! ボスもパターンを見切れば結構行けるハズ。4月22日お目見えとのことで、楽しみです(誰がじゃ!?)。

### サンソフト

早く可愛いコットンに会いたいぞ〜! とヤキモチしている諸君。もーちょっと待っててちょらんま! ただいま開発陣も最後の山場を迎え、寿マークの湯呑みでお茶をすすっている暇もないのであります……。『パノラマコットン』どーぞヨ・ロ・シ・ク! (山本)

### テンゲン

今月号、何か物足りないと思ったらテンゲンの広告が、おたくがない、なぜ? どうして? この静けさはいったい? またまたとんでもないことを考えているのか? 「?」の嵐の中テンゲンの次なる野望とは…。次回作までに、今度は何をやらかそうというのか? 乞うご期待!

### メサイヤ

今度の「ラングⅡ」ポスターはいいぞ! なんと、ぶりぶりぽよん立体ポスターなのだ。シェリーとリアナの凸凹をリアルに表現した超芸術品! 発売前には全国のお店に貼ってあると思うので、じっくり堪能してね。(うとさ)

### ポニーキャニオン

ふっふっふっ。「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の日が近づいてきたぞ! このハードなRPGにジックリ挑戦してもらうために、発売はゴールデンウィーク直前の4月22日だ。硬派バリバリの3Dダンジョン&古代氏のエキサイティングミュージックで充実した連休を過ごそうね。

### ビクターエンタテインメント

また春がやってきた。春は別れの季節だ。別れの後には、新しい生活と、新しい人々との出会いが待っている。しかしその新しい生活のスタートは、いつも慌ただしく、これまで慣れ親しんできた生活や人々との別れは、あまりにもあつけないものだ。春はいつもそうだ。

### マイクロネット

アクションと子育てをこよなく愛される皆さま! 戦う育児ゲーム??「バトルファンタジー」が4月15日にめでたく発売が決まりました。成長モードの他にも、対戦モード、オートバトルなどいろいろなゲームが楽しめます。裏表をなめまわすよ〜に遊んでくださいネ! (PB)



# 鮮明な画像は サンタのS端子ユニット

|                  |        |
|------------------|--------|
| S-01 (MD1用)      | 3,500円 |
| S-02 (MD2用)      | 3,500円 |
| Sケーブル (1.5m)     | 800円   |
| オーディオコード (1.5m)  | 400円   |
| ヘッドフォンコード (1.0m) | 400円   |

※S端子の取扱い店募集中

SEGA 専門店  
全商品税込!!

# サンタ

郵便振替番号東京5-708150 (有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

1. 今月はアウトルランズとソニック3だ!!!
2. S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
3. 超特価コーナーに注目!

☎ 03-3258-9051 [代表]

〒101 東京都千代田区鍛冶町 2-3-1 神田高野ビル

## MD 新作コーナー

|               |        |                    |        |
|---------------|--------|--------------------|--------|
| ベアナックルIII     | 5,500円 | ドラゴンボールZ           | 6,200円 |
| バーチャレーシング     | 7,000円 | キャプテンラング 4/22      | 4,800円 |
| パンバイヤーキラ      | 5,500円 | スパーク 4/29          | 5,500円 |
| V.V.(ヴィ・ファイブ) | 5,500円 | NBA ジャム 4/29       | 6,200円 |
| ファンタシースター復讐版  | 3,500円 | ロボコップ対ターミネーター 5/20 | 6,300円 |
| タントアール        | 5,500円 | F117 ステルス 5/27     | 7,000円 |
| モンスターW IV     | 6,200円 | ソニック3 5/未定         |        |

## 超特価コーナー

|              |      |              |        |
|--------------|------|--------------|--------|
| ブロックアウト      | 500円 | ファンタジア       | 500円   |
| メガトラックス      | 700円 | サンダーフォースIV   | 1,000円 |
| 太平洋記         | 300円 | シャドーダンサー     | 700円   |
| サンダーフォックス    | 500円 | ギャラクシーフォースII | 1,000円 |
| ゴーストバスターズ    | 500円 | スパイダーマン      | 700円   |
| モンスターワールドIII | 500円 | 忍者武蔵伝説       | 1,000円 |
| ファースト1       | 500円 | ドナルドダック      | 1,000円 |
| グラナダ         | 700円 | スプラッターハウスII  | 1,800円 |
| モンスターレア      | 300円 | スプラッターハウスIII | 1,800円 |
| ジュエルマスター     | 500円 | 三国志列伝        | 700円   |
| ポピュラス        | 700円 |              |        |

|              |        |              |        |              |        |
|--------------|--------|--------------|--------|--------------|--------|
| ああ播磨灘        | 2,800円 | 火激           | 2,500円 | シャイニング&ザダネス  | 2,000円 |
| アウトルン        | 3,800円 | 麒麟伝説         | 3,800円 | シャイニングフォース   | 2,800円 |
| アウトルン2019    | 5,800円 | ガンスターヒーローズ   | 2,800円 | シャイニングフォースII | 4,000円 |
| 蒼龍と白蛇        | 6,800円 | キングダムショー     | 2,000円 | ジャンクション      | 2,000円 |
| アークスオデッセイ    | 3,000円 | 究極タイガー       | 2,000円 | ジャングルストライク   | 4,800円 |
| アドバンス大戦略     | 3,000円 | キングオブモンスターズ  | 4,600円 | 雀皇登龍門        | 4,600円 |
| アトミックロボキック   | 2,000円 | キングコロッサス     | 2,000円 | 上海III        | 4,000円 |
| アリシアドラゴン     | 4,800円 | キングサーモン      | 2,000円 | JUJU伝説       | 3,000円 |
| アローブラッシュ     | 2,000円 | 空牙           | 3,800円 | ジュラシックパーク    | 4,600円 |
| アンドッドライン     | 4,800円 | クラックダウン      | 2,000円 | ジョーダンVSバード   | 2,800円 |
| イースIII       | 4,800円 | クライン         | 2,000円 | ジョーモンタナF     | 2,000円 |
| ヴァリスIII      | 2,800円 | グランドスラム      | 4,500円 | ジョーモンタナII    | 2,000円 |
| ウィザードオブモータル  | 3,000円 | クルールボール      | 2,800円 | ジノグ          | 2,800円 |
| ウィクセン357     | 5,800円 | クルールポット      | 5,600円 | 修羅の門         | 2,800円 |
| ウィブラッシュ      | 1,500円 | クルールバスター     | 4,800円 | スーパーH・Q      | 3,800円 |
| ヴェリテックス      | 2,000円 | グレイランサー      | 5,200円 | スーパー忍II      | 3,000円 |
| ヴォルフオード      | 2,000円 | ゲインランド       | 2,000円 | スーパーモナコGP    | 2,000円 |
| 宇宙戦艦ゴモラ      | 3,800円 | コラムス         | 2,000円 | スーパーモナコGPII  | 2,800円 |
| エプロ・ザ・アクトバット | 5,500円 | コラムスIII      | 4,600円 | スノーブラザーズ     | 2,800円 |
| エイリアンストーム    | 2,000円 | ゴールデンアックスII  | 2,800円 | スペースハリヤII    | 3,000円 |
| A列車で行こう      | 1,000円 | ゴールデンアックスIII | 2,800円 | スライムワールド     | 3,800円 |
| エグザイル        | 2,000円 | サイドポケット      | 5,500円 | スティールタロンズ    | 4,600円 |
| エコーザドルフィン    | 2,800円 | サイオブレッド      | 2,800円 | ストームロード      | 2,000円 |
| エターナルチャンピオンズ | 5,800円 | サンダーフォースIII  | 3,000円 | ストリートスマート    | 3,000円 |
| エリミネートダウン    | 2,000円 | サンダーブレスリングII | 2,000円 | ストIIダッシュプラス  | 5,800円 |
| SDヴァリス       | 2,800円 | 三国志II        | 2,000円 | スーパーエアウルフ    | 3,000円 |
| F1サーカスMD     | 2,800円 | 新〜夜叉丸舞曲      | 1,800円 | スーパーハイドライト   | 2,000円 |
| NBAバスケット     | 3,800円 | 紫禁城          | 2,000円 | スタークルーザー     | 2,800円 |
| NBAプレイオフ     | 3,800円 | G-LOC        | 2,800円 | スピードボール2     | 4,000円 |
| LHX7タックショッパー | 3,800円 | シーザーの野望II    | 4,800円 | スペースインベーダー   | 1,500円 |
| エレメンタルマスター   | 3,000円 | Jチャンピオンサッカー  | 3,000円 | ゼロウイング       | 2,000円 |
| オーサムボッサム     | 3,000円 | ジェームスボンドII   | 1,000円 | セイントソード      | 2,000円 |
| カース          | 1,500円 | Jリーグプロストライカー | 3,000円 | 戦場の狼II       | 2,800円 |
| カメレオンキッド     | 2,000円 | Jリーグプロ完全版    | 6,200円 | ゾウゾウゾウ       | 3,000円 |
| ガイアレス        | 2,800円 | シャドーオブザビスト   | 2,000円 | ソニックI        | 2,000円 |

## ワンダーメガ2

(WMコレクション・ワンダードッグ付) 45,000円

## メガドライブ2

(モンスターWIII付) 10,000円

## メガCD2

(プリンスオブペルシャ付) 22,000円

## メガジェット

11,000円

|              |        |                |        |
|--------------|--------|----------------|--------|
| ソニックII       | 2,800円 | フェリオス          | 1,500円 |
| ソニックスピニングボール | 4,600円 | ぶよぶよ           | 3,300円 |
| ソーサルキングダム    | 3,800円 | フリントストーン       | 2,800円 |
| 大航海時代        | 6,000円 | ブルーアルマナック      | 2,800円 |
| 太閤立志伝        | 7,000円 | ヘビーユニット        | 2,000円 |
| ダイナブラザーズ2    | 5,800円 | ペーパーボーイ        | 3,800円 |
| ダブルドラゴンII    | 2,000円 | ベアナックル         | 2,000円 |
| ダイナマイトデューク   | 2,000円 | ベアナックルII       | 2,800円 |
| 大魔界村         | 3,000円 | ヘルファイヤー        | 2,000円 |
| ターボアウトルン     | 3,600円 | ペブルビーチの波瀾      | 4,800円 |
| タスクフォースEX    | 3,000円 | ヘルツォークツヴァイ     | 2,000円 |
| タズマニア        | 2,800円 | 北斗の拳           | 2,000円 |
| ダライアスII      | 2,800円 | ボナンザブラザーズ      | 1,500円 |
| ダーウイン4081    | 2,000円 | ホリフィールドボクシング   | 2,000円 |
| ダーナ          | 2,000円 | ボールジャックス       | 3,000円 |
| チェルノブ        | 3,800円 | マスターオブモンスター    | 2,000円 |
| チキチキボーイズ     | 2,000円 | マスターズゴルフ       | 2,800円 |
| ツイングルテール     | 4,800円 | まじかるタルーくん      | 2,600円 |
| TMNT I       | 3,800円 | まじかるハット        | 1,000円 |
| ディクトレーシー     | 700円   | マジンサーガ         | 2,800円 |
| デンジャラスシード    | 2,800円 | マスターオブウェポン     | 2,800円 |
| デカモワールドカップ   | 2,800円 | マーベルランド        | 2,800円 |
| デビッドバスケッボール  | 2,000円 | 魔物ハンター妖子       | 1,800円 |
| デビスカップ       | 5,500円 | 港のトレイジ         | 2,000円 |
| トッププロゴルフ     | 2,000円 | ミッキーマウス        | 3,000円 |
| トッププロゴルフII   | 3,000円 | ミッキー&ドナルド      | 3,000円 |
| トージャン&アール    | 1,000円 | ミッドナイトレジスタンス   | 2,800円 |
| ドラゴンズリベンジ    | 5,500円 | ミュタントリックス      | 2,000円 |
| ドリームチームUSA   | 3,800円 | 武者アレスタ         | 4,500円 |
| ドッジ弾平        | 2,600円 | 夢幻戦士ヴァリス       | 2,000円 |
| 中島悟のF1ヒーロー   | 2,000円 | ムーンウォーカー       | 2,000円 |
| 中島F1グランプリ    | 2,000円 | メガロマニア         | 2,800円 |
| 中島スーパーライセンス  | 4,800円 | メタルファンク        | 4,600円 |
| 熱血ドッジサッカー    | 2,800円 | 幽遊白書外伝         | 3,800円 |
| 信長の野望        | 2,800円 | ヨーロップ戦線        | 9,000円 |
| パチンコクニヤン     | 4,800円 | 乱世の覇者          | 5,900円 |
| バッドオーメン      | 2,800円 | ランドストーリー       | 2,800円 |
| バッドマンリターンズ   | 2,800円 | 雷電伝説           | 3,000円 |
| バトルロード       | 2,800円 | リザードエンフォーサーズMD | 7,000円 |
| バトルゴルフ       | 1,500円 | 龍虎の拳           | 5,500円 |
| バトルレイバー      | 4,800円 | ルナーク           | 3,000円 |
| バハムート戦記      | 2,000円 | レッスルボール        | 4,300円 |
| パワーモンガー      | 2,000円 | レンタヒーロー        | 2,000円 |
| ピーストウォリアーズ   | 3,800円 | ロイヤルブラッド       | 6,800円 |
| ひよこりひよたん島    | 1,000円 | ロイヤルウォールド      | 3,800円 |
| ファンタシースターIV  | 5,800円 | 自己中心派          | 3,800円 |
| ブレイクボリング     | 2,000円 | オリビックゴールド      | 3,000円 |
| プロフットボール     | 2,000円 | ジョーモンタナF       | 3,800円 |
| プロホッケー       | 2,000円 | ファンタジーゾーン      | 3,800円 |
| ふしぎの海のナディア   | 4,800円 | ペンゴ            | 2,800円 |
| ファイヤムスタング    | 3,000円 | コラムス           | 2,000円 |
|              |        | ワードナーの森        | 2,000円 |
|              |        | ワニワニワールド       | 2,000円 |

|               |        |                  |        |
|---------------|--------|------------------|--------|
| 6Bパッド         | 2,000円 | 6Bパッド達人          | 2,700円 |
| クラスタースティックE'S | 2,000円 | ファイタースティックMD     | 3,200円 |
| ビデオ入力コードI     | 800円   | アスキーパッドMD6       | 2,400円 |
| ACアダプター       | 1,200円 | アーケードPスティック6B    | 4,800円 |
| ステレオDINコード    | 1,600円 | フレッシュクリーナ        | 2,500円 |
| セガマウス         | 3,500円 | コードレスパッドセット      | 3,500円 |
| RFII          | 1,600円 | コードレスパッド         | 2,500円 |
| XMD3          | 4,900円 | ワンダーメガ用コントロールパッド | 2,400円 |
| メガコマンダー       | 2,200円 | ワンダーメガ用デコーダー     | 7,800円 |
| セガタップ         | 2,500円 | カラオケ             | 9,000円 |

## メガCD 新作コーナー

|           |        |             |             |
|-----------|--------|-------------|-------------|
| サンダーホーク   | 5,500円 | F1サーカスCD    | 6,200円      |
| 真・女神転生    | 5,500円 | ダンジョンマスターII | 6,200円      |
| マイクログロム   | 5,800円 | 信長親王伝       | 9,600円      |
| ゲームのかんずめ1 | 2,800円 | ぼっぴるメール     | 5,500円      |
| ゲームのかんずめ2 | 2,800円 | うる星やつら      | 4/15 5,500円 |
| A X 101   | 5,500円 | フォーミュラーワン   | 4/22 5,500円 |
| ウイングコマンダー | 5,500円 | アイオブザホルダー   | 4/22 5,500円 |
| ポップンランド   | 5,500円 | ドラゴンズレア     | 4/28 4,600円 |

|                 |        |                |        |
|-----------------|--------|----------------|--------|
| アイルロード          | 5,500円 | ソルフィース         | 2,000円 |
| アフターバーナー III    | 4,800円 | ダイナミックカントリークラブ | 3,800円 |
| アルスラン戦記         | 3,800円 | タイムギャル (CD付)   | 3,800円 |
| Aランクスランダー       | 4,800円 | 天舞メロCD         | 1,000円 |
| アークス III,III    | 3,800円 | デトネーター・オーガン    | 2,000円 |
| アーネストエバンス       | 2,000円 | デス・プリンガー       | 4,800円 |
| アネット再び          | 3,800円 | デバステーター        | 3,000円 |
| いっぴひさいちの大政界     | 5,500円 | 天下布武           | 2,000円 |
| ウルフチャイルド        | 1,000円 | 電忍アレスタ         | 2,800円 |
| 江川のプロ野球CD       | 3,000円 | ナイトトラップ        | TEL    |
| ぎゃんぷらあ          | 3,800円 | 忍者ウリアス(CD付)    | 3,000円 |
| クイズスクランブル       | 1,500円 | ノスタルジア         | 2,000円 |
| クラッシュディスク(ソフト入) | 2,200円 | バックアップRAM      | 4,600円 |
| 元朝歴史(ジグザグ)      | 3,800円 | バリアーム          | 3,000円 |
| コスミック・ファンタジー    | 2,000円 | ブラックホールアサルト    | 2,000円 |
| サード・ワールド・ウォー    | 2,800円 | フェイエリア         | 2,000円 |
| サイボーグ009        | 3,000円 | ブレイ            | 3,000円 |
| 3X3アイズ          | 3,800円 | プリンスオブペルシャ     | 1,000円 |
| サンダーストームFX      | 2,000円 | プロ野球CD         | 2,800円 |
| シムアース           | 2,000円 | ファイナルファイト      | 2,000円 |
| シュバルツシルト        | 3,800円 | ヘビーノバ          | 2,000円 |
| シルキーリップ         | 3,800円 | ゆみみみくす         | 3,800円 |
| シルフィード          | 6,200円 | 夢見館の物語         | 5,500円 |
| ジャガーXJ          | 3,000円 | ライズオブザドラゴン     | 2,000円 |
| 雀豪ワールドカップ       | 5,800円 | らんま1/2         | 3,800円 |
| CD三国志3          | 4,800円 | LUNAR          | 2,800円 |
| スイッチ            | 2,800円 | ロードバスターFX      | 5,500円 |
| 戦国伝承            | 4,800円 | ワンダードッグ        | 1,000円 |
| ソニックCD          | 4,800円 | 笑うせえるすまん       | 2,000円 |

## ゲーム・ギア

GG プラスワン

11,500円

### 500円コーナー

キティコネクション

ザ・プロ野球

### 1,800円コーナー

ドラゴンクリスタル

新ギア

### 2,000円コーナー

アウトルン

アーリエル

ウーリーポップ

エターナルレジェンド

がんばれゴルビー

サイキックワールド

自己中心派

オリビックゴールド

ジョーモンタナF

ファンタジーゾーン

ペンゴ

コラムス

好摩

レミングス

### オートチューナー

9,500円

バッテリーバック

4,800円

ビックウィンドー

1,800円

### 2,300円コーナー

ウインブルドン

クニちゃんのゲーム天国II

紫禁城

シャダムクルセイダー

チャックロック

ドナルドダック

バット&バスター

ハレーウォーズ

パンバイア

ぶよぶよ

ベアナックル

ポッププレーカー

琉球

ドラえもん

GG忍II

### 2,600円コーナー

アラジン

アレスタII

ウルティメイトサッカー

エコーザドルフィン

GPライダー 4/22

ジュラシックパーク

### カーアダプター

2,500円

AVケーブル

800円

対戦ケーブル

1,000円

### ソニック&テイル

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ソニックII

タントアール 4/22

ベアナックルII

まじかるタルー

マクドナルド

ミッキークリスタル

モナコGPII

好摩2

GGリーグ

対戦型大戦略

### 3,300円コーナー

シャイニングフォース外伝



# 全国通信販売!!

# 買いたい人

(新品・中古) 商品が今すぐ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

本体(新品・中古)  
消費税別

スーパーファミコン  
新品 ¥14480  
中古 ¥13800

ファミコン  
新品 ¥5980  
中古 ¥3800

NEWファミコンAV  
新品 ¥4980  
中古 ¥4800

ゲームボーイ  
新品 ¥5980  
中古 ¥4800

ツインファミコン  
中古 ¥9800

PCエンジン  
PCエンジンコア  
PCエンジンコア 2  
中古 ¥4800

PCエンジンDUO  
中古 ¥20800

PCエンジンDUO-R  
新品 ¥21980  
中古 ¥19800

スーパーCD-ROM  
新品 ¥16980  
中古 ¥15800

CD-ROM システムVer.2.1  
中古 ¥9800

PCエンジン LT  
中古 ¥48000

メガドライブ  
中古 ¥5800

メガドライブ 2  
新品 ¥7980  
中古 ¥7400

メガジェット  
新品 ¥9980

メガCD  
中古 ¥17800

メガCD 2  
新品 ¥19980  
中古 ¥17800

ワンドー・メガ  
中古 ¥39800

NEWワンドー・メガ  
新品 ¥42980  
中古 ¥34800

ゲームギア  
中古 ¥7800

ゲームギア+1  
新品 ¥11480  
中古 ¥9800

PCエンジンGT  
中古 ¥19800

ネオ・ジオ  
新品 ¥31980  
中古 ¥27800

レーザーアクティブ  
新品 ¥71980

MEGA-LDバック  
新品 ¥31980

LD-ROMバック  
新品 ¥31980

カラオケバック  
新品 ¥16800

3DO REAL  
新品 ¥49980

ジャガー(海外版)  
新品 ¥32980

まず、TELしてください。  
TELした次の日に商品がお手もとに!!  
商品代金は商品と引き換えです  
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)  
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがる場合があります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約キャンセルは発売日2日前までお願い致します。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格変更する場合があります。

仕入れて、お悩みの  
小売店さま大歓迎!!  
(一般のお客様も受け付けています。)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。  
(定価の35%~95%引き)  
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送  
(翌日配達OK)  
FAX注文 24時間 受付けております。

超目玉商品 すべて先着50名限り ※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様  
各1本限り受付です  
4/9(土) A.M.11:00受付開始 新品 税別 目玉商品は中古品との交換はできません

新作ソフト予約受付中 税別

SF スーパーファミコンザック-94 6月 ¥6,980  
SF スーパーボンバーマン 2 4/28 ¥6,980  
SF ナイトオブザドラゴン 6/中 ¥6,980  
SF コットン100% 4/22 ¥6,980

MD ひよっこりひょうたん島  
MD キリングゲームショー  
MC ウルトラマシーン  
MC プリンセスオブペルシャ

MC ワンダーダック ¥280  
MC ゆみみみくす ¥1,980  
CD SCD天外魔境ZIRIA ¥2,800

CD-ROM

R-TYPE 新品 中古  
R-TYPE 2 5980 5800  
R-TYPE 3 5980 5800  
R-TYPE 4 5980 5800  
R-TYPE 5 5980 5800  
R-TYPE 6 5980 5800  
R-TYPE 7 5980 5800  
R-TYPE 8 5980 5800  
R-TYPE 9 5980 5800  
R-TYPE 10 5980 5800  
R-TYPE 11 5980 5800  
R-TYPE 12 5980 5800  
R-TYPE 13 5980 5800  
R-TYPE 14 5980 5800  
R-TYPE 15 5980 5800  
R-TYPE 16 5980 5800  
R-TYPE 17 5980 5800  
R-TYPE 18 5980 5800  
R-TYPE 19 5980 5800  
R-TYPE 20 5980 5800  
R-TYPE 21 5980 5800  
R-TYPE 22 5980 5800  
R-TYPE 23 5980 5800  
R-TYPE 24 5980 5800  
R-TYPE 25 5980 5800  
R-TYPE 26 5980 5800  
R-TYPE 27 5980 5800  
R-TYPE 28 5980 5800  
R-TYPE 29 5980 5800  
R-TYPE 30 5980 5800  
R-TYPE 31 5980 5800  
R-TYPE 32 5980 5800  
R-TYPE 33 5980 5800  
R-TYPE 34 5980 5800  
R-TYPE 35 5980 5800  
R-TYPE 36 5980 5800  
R-TYPE 37 5980 5800  
R-TYPE 38 5980 5800  
R-TYPE 39 5980 5800  
R-TYPE 40 5980 5800  
R-TYPE 41 5980 5800  
R-TYPE 42 5980 5800  
R-TYPE 43 5980 5800  
R-TYPE 44 5980 5800  
R-TYPE 45 5980 5800  
R-TYPE 46 5980 5800  
R-TYPE 47 5980 5800  
R-TYPE 48 5980 5800  
R-TYPE 49 5980 5800  
R-TYPE 50 5980 5800  
R-TYPE 51 5980 5800  
R-TYPE 52 5980 5800  
R-TYPE 53 5980 5800  
R-TYPE 54 5980 5800  
R-TYPE 55 5980 5800  
R-TYPE 56 5980 5800  
R-TYPE 57 5980 5800  
R-TYPE 58 5980 5800  
R-TYPE 59 5980 5800  
R-TYPE 60 5980 5800  
R-TYPE 61 5980 5800  
R-TYPE 62 5980 5800  
R-TYPE 63 5980 5800  
R-TYPE 64 5980 5800  
R-TYPE 65 5980 5800  
R-TYPE 66 5980 5800  
R-TYPE 67 5980 5800  
R-TYPE 68 5980 5800  
R-TYPE 69 5980 5800  
R-TYPE 70 5980 5800  
R-TYPE 71 5980 5800  
R-TYPE 72 5980 5800  
R-TYPE 73 5980 5800  
R-TYPE 74 5980 5800  
R-TYPE 75 5980 5800  
R-TYPE 76 5980 5800  
R-TYPE 77 5980 5800  
R-TYPE 78 5980 5800  
R-TYPE 79 5980 5800  
R-TYPE 80 5980 5800  
R-TYPE 81 5980 5800  
R-TYPE 82 5980 5800  
R-TYPE 83 5980 5800  
R-TYPE 84 5980 5800  
R-TYPE 85 5980 5800  
R-TYPE 86 5980 5800  
R-TYPE 87 5980 5800  
R-TYPE 88 5980 5800  
R-TYPE 89 5980 5800  
R-TYPE 90 5980 5800  
R-TYPE 91 5980 5800  
R-TYPE 92 5980 5800  
R-TYPE 93 5980 5800  
R-TYPE 94 5980 5800  
R-TYPE 95 5980 5800  
R-TYPE 96 5980 5800  
R-TYPE 97 5980 5800  
R-TYPE 98 5980 5800  
R-TYPE 99 5980 5800  
R-TYPE 100 5980 5800  
R-TYPE 101 5980 5800  
R-TYPE 102 5980 5800  
R-TYPE 103 5980 5800  
R-TYPE 104 5980 5800  
R-TYPE 105 5980 5800  
R-TYPE 106 5980 5800  
R-TYPE 107 5980 5800  
R-TYPE 108 5980 5800  
R-TYPE 109 5980 5800  
R-TYPE 110 5980 5800  
R-TYPE 111 5980 5800  
R-TYPE 112 5980 5800  
R-TYPE 113 5980 5800  
R-TYPE 114 5980 5800  
R-TYPE 115 5980 5800  
R-TYPE 116 5980 5800  
R-TYPE 117 5980 5800  
R-TYPE 118 5980 5800  
R-TYPE 119 5980 5800  
R-TYPE 120 5980 5800  
R-TYPE 121 5980 5800  
R-TYPE 122 5980 5800  
R-TYPE 123 5980 5800  
R-TYPE 124 5980 5800  
R-TYPE 125 5980 5800  
R-TYPE 126 5980 5800  
R-TYPE 127 5980 5800  
R-TYPE 128 5980 5800  
R-TYPE 129 5980 5800  
R-TYPE 130 5980 5800  
R-TYPE 131 5980 5800  
R-TYPE 132 5980 5800  
R-TYPE 133 5980 5800  
R-TYPE 134 5980 5800  
R-TYPE 135 5980 5800  
R-TYPE 136 5980 5800  
R-TYPE 137 5980 5800  
R-TYPE 138 5980 5800  
R-TYPE 139 5980 5800  
R-TYPE 140 5980 5800  
R-TYPE 141 5980 5800  
R-TYPE 142 5980 5800  
R-TYPE 143 5980 5800  
R-TYPE 144 5980 5800  
R-TYPE 145 5980 5800  
R-TYPE 146 5980 5800  
R-TYPE 147 5980 5800  
R-TYPE 148 5980 5800  
R-TYPE 149 5980 5800  
R-TYPE 150 5980 5800  
R-TYPE 151 5980 5800  
R-TYPE 152 5980 5800  
R-TYPE 153 5980 5800  
R-TYPE 154 5980 5800  
R-TYPE 155 5980 5800  
R-TYPE 156 5980 5800  
R-TYPE 157 5980 5800  
R-TYPE 158 5980 5800  
R-TYPE 159 5980 5800  
R-TYPE 160 5980 5800  
R-TYPE 161 5980 5800  
R-TYPE 162 5980 5800  
R-TYPE 163 5980 5800  
R-TYPE 164 5980 5800  
R-TYPE 165 5980 5800  
R-TYPE 166 5980 5800  
R-TYPE 167 5980 5800  
R-TYPE 168 5980 5800  
R-TYPE 169 5980 5800  
R-TYPE 170 5980 5800  
R-TYPE 171 5980 5800  
R-TYPE 172 5980 5800  
R-TYPE 173 5980 5800  
R-TYPE 174 5980 5800  
R-TYPE 175 5980 5800  
R-TYPE 176 5980 5800  
R-TYPE 177 5980 5800  
R-TYPE 178 5980 5800  
R-TYPE 179 5980 5800  
R-TYPE 180 5980 5800  
R-TYPE 181 5980 5800  
R-TYPE 182 5980 5800  
R-TYPE 183 5980 5800  
R-TYPE 184 5980 5800  
R-TYPE 185 5980 5800  
R-TYPE 186 5980 5800  
R-TYPE 187 5980 5800  
R-TYPE 188 5980 5800  
R-TYPE 189 5980 5800  
R-TYPE 190 5980 5800  
R-TYPE 191 5980 5800  
R-TYPE 192 5980 5800  
R-TYPE 193 5980 5800  
R-TYPE 194 5980 5800  
R-TYPE 195 5980 5800  
R-TYPE 196 5980 5800  
R-TYPE 197 5980 5800  
R-TYPE 198 5980 5800  
R-TYPE 199 5980 5800  
R-TYPE 200 5980 5800  
R-TYPE 201 5980 5800  
R-TYPE 202 5980 5800  
R-TYPE 203 5980 5800  
R-TYPE 204 5980 5800  
R-TYPE 205 5980 5800  
R-TYPE 206 5980 5800  
R-TYPE 207 5980 5800  
R-TYPE 208 5980 5800  
R-TYPE 209 5980 5800  
R-TYPE 210 5980 5800  
R-TYPE 211 5980 5800  
R-TYPE 212 5980 5800  
R-TYPE 213 5980 5800  
R-TYPE 214 5980 5800  
R-TYPE 215 5980 5800  
R-TYPE 216 5980 5800  
R-TYPE 217 5980 5800  
R-TYPE 218 5980 5800  
R-TYPE 219 5980 5800  
R-TYPE 220 5980 5800  
R-TYPE 221 5980 5800  
R-TYPE 222 5980 5800  
R-TYPE 223 5980 5800  
R-TYPE 224 5980 5800  
R-TYPE 225 5980 5800  
R-TYPE 226 5980 5800  
R-TYPE 227 5980 5800  
R-TYPE 228 5980 5800  
R-TYPE 229 5980 5800  
R-TYPE 230 5980 5800  
R-TYPE 231 5980 5800  
R-TYPE 232 5980 5800  
R-TYPE 233 5980 5800  
R-TYPE 234 5980 5800  
R-TYPE 235 5980 5800  
R-TYPE 236 5980 5800  
R-TYPE 237 5980 5800  
R-TYPE 238 5980 5800  
R-TYPE 239 5980 5800  
R-TYPE 240 5980 5800  
R-TYPE 241 5980 5800  
R-TYPE 242 5980 5800  
R-TYPE 243 5980 5800  
R-TYPE 244 5980 5800  
R-TYPE 245 5980 5800  
R-TYPE 246 5980 5800  
R-TYPE 247 5980 5800  
R-TYPE 248 5980 5800  
R-TYPE 249 5980 5800  
R-TYPE 250 5980 5800  
R-TYPE 251 5980 5800  
R-TYPE 252 5980 5800  
R-TYPE 253 5980 5800  
R-TYPE 254 5980 5800  
R-TYPE 255 5980 5800  
R-TYPE 256 5980 5800  
R-TYPE 257 5980 5800  
R-TYPE 258 5980 5800  
R-TYPE 259 5980 5800  
R-TYPE 260 5980 5800  
R-TYPE 261 5980 5800  
R-TYPE 262 5980 5800  
R-TYPE 263 5980 5800  
R-TYPE 264 5980 5800  
R-TYPE 265 5980 5800  
R-TYPE 266 5980 5800  
R-TYPE 267 5980 5800  
R-TYPE 268 5980 5800  
R-TYPE 269 5980 5800  
R-TYPE 270 5980 5800  
R-TYPE 271 5980 5800  
R-TYPE 272 5980 5800  
R-TYPE 273 5980 5800  
R-TYPE 274 5980 5800  
R-TYPE 275 5980 5800  
R-TYPE 276 5980 5800  
R-TYPE 277 5980 5800  
R-TYPE 278 5980 5800  
R-TYPE 279 5980 5800  
R-TYPE 280 5980 5800  
R-TYPE 281 5980 5800  
R-TYPE 282 5980 5800  
R-TYPE 283 5980 5800  
R-TYPE 284 5980 5800  
R-TYPE 285 5980 5800  
R-TYPE 286 5980 5800  
R-TYPE 287 5980 5800  
R-TYPE 288 5980 5800  
R-TYPE 289 5980 5800  
R-TYPE 290 5980 5800  
R-TYPE 291 5980 5800  
R-TYPE 292 5980 5800  
R-TYPE 293 5980 5800  
R-TYPE 294 5980 5800  
R-TYPE 295 5980 5800  
R-TYPE 296 5980 5800  
R-TYPE 297 5980 5800  
R-TYPE 298 5980 5800  
R-TYPE 299 5980 5800  
R-TYPE 300 5980 5800  
R-TYPE 301 5980 5800  
R-TYPE 302 5980 5800  
R-TYPE 303 5980 5800  
R-TYPE 304 5980 5800  
R-TYPE 305 5980 5800  
R-TYPE 306 5980 5800  
R-TYPE 307 5980 5800  
R-TYPE 308 5980 5800  
R-TYPE 309 5980 5800  
R-TYPE 310 5980 5800  
R-TYPE 311 5980 5800  
R-TYPE 312 5980 5800  
R-TYPE 313 5980 5800  
R-TYPE 314 5980 5800  
R-TYPE 315 5980 5800  
R-TYPE 316 5980 5800  
R-TYPE 317 5980 5800  
R-TYPE 318 5980 5800  
R-TYPE 319 5980 5800  
R-TYPE 320 5980 5800  
R-TYPE 321 5980 5800  
R-TYPE 322 5980 5800  
R-TYPE 323 5980 5800  
R-TYPE 324 5980 5800  
R-TYPE 325 5980 5800  
R-TYPE 326 5980 5800  
R-TYPE 327 5980 5800  
R-TYPE 328 5980 5800  
R-TYPE 329 5980 5800  
R-TYPE 330 5980 5800  
R-TYPE 331 5980 5800  
R-TYPE 332 5980 5800  
R-TYPE 333 5980 5800  
R-TYPE 334 5980 5800  
R-TYPE 335 5980 5800  
R-TYPE 336 5980 5800  
R-TYPE 337 5980 5800  
R-TYPE 338 5980 5800  
R-TYPE 339 5980 5800  
R-TYPE 340 5980 5800  
R-TYPE 341 5980 5800  
R-TYPE 342 5980 5800  
R-TYPE 343 5980 5800  
R-TYPE 344 5980 5800  
R-TYPE 345 5980 5800  
R-TYPE 346 5980 5800  
R-TYPE 347 5980 5800  
R-TYPE 348 5980 5800  
R-TYPE 349 5980 5800  
R-TYPE 350 5980 5800  
R-TYPE 351 5980 5800  
R-TYPE 352 5980 5800  
R-TYPE 353 5980 5800  
R-TYPE 354 5980 5800  
R-TYPE 355 5980 5800  
R-TYPE 356 5980 5800  
R-TYPE 357 5980 5800  
R-TYPE 358 5980 5800  
R-TYPE 359 5980 5800  
R-TYPE 360 5980 5800  
R-TYPE 361 5980 5800  
R-TYPE 362 5980 5800  
R-TYPE 363 5980 5800  
R-TYPE 364 5980 5800  
R-TYPE 365 5980 5800  
R-TYPE 366 5980 5800  
R-TYPE 367 5980 5800  
R-TYPE 368 5980 5800  
R-TYPE 369 5980 5800  
R-TYPE 370 5980 5800  
R-TYPE 371 5980 5800  
R-TYPE 372 5980 5800  
R-TYPE 373 5980 5800  
R-TYPE 374 5980 5800  
R-TYPE 375 5980 5800  
R-TYPE 376 5980 5800  
R-TYPE 377 5980 5800  
R-TYPE 378 5980 5800  
R-TYPE 379 5980 5800  
R-TYPE 380 5980 5800  
R-TYPE 381 5980 5800  
R-TYPE 382 5980 5800  
R-TYPE 383 5980 5800  
R-TYPE 384 5980 5800  
R-TYPE 385 5980 5800  
R-TYPE 386 5980 5800  
R-TYPE 387 5980 5800  
R-TYPE 388 5980 5800  
R-TYPE 389 5980 5800  
R-TYPE 390 5980 5800  
R-TYPE 391 5980 5800  
R-TYPE 392 5980 5800  
R-TYPE 393 5980 5800  
R-TYPE 394 5980 5800  
R-TYPE 395 5980 5800  
R-TYPE 396 5980 5800  
R-TYPE 397 5980 5800  
R-TYPE 398 5980 5800  
R-TYPE 399 5980 5800  
R-TYPE 400 5980 5800  
R-TYPE 401 5980 5800  
R-TYPE 402 5980 5800  
R-TYPE 403 5980 5800  
R-TYPE 404 5980 5800  
R-TYPE 405 5980 5800  
R-TYPE 406 5980 5800  
R-TYPE 407 5980 5800  
R-TYPE 408 5980 5800  
R-TYPE 409 5980 5800  
R-TYPE 410 5980 5800  
R-TYPE 411 5980 5800  
R-TYPE 412 5980 5800  
R-TYPE 413 5980 5800  
R-TYPE 414 5980 5800  
R-TYPE 415 5980 5800  
R-TYPE 416 5980 5800  
R-TYPE 417 5980 5800  
R-TYPE 418 5980 5800  
R-TYPE 419 5980 5800  
R-TYPE 420 5980 5800  
R-TYPE 421 5980 5800  
R-TYPE 422 5980 5800  
R-TYPE 423 5980 5800  
R-TYPE 424 5980 5800  
R-TYPE 425 5980 5800  
R-TYPE 426 5980 5800  
R-TYPE 427 5980 5800  
R-TYPE 428 5980 5800  
R-TYPE 429 5980 5800  
R-TYPE 430 5980 5800  
R-TYPE 431 5980 5800  
R-TYPE 432 5980 5800  
R-TYPE 433 5980 5800  
R-TYPE 434 5980 5800  
R-TYPE 435 5980 5800  
R-TYPE 436 5980 5800  
R-TYPE 437 5980 5800  
R-TYPE 438 5980 5800  
R-TYPE 439 5980 5800  
R-TYPE 440 5980 5800  
R-TYPE 441 5980 5800  
R-TYPE 442 5980 5800  
R-TYPE 443 5980 5800  
R-TYPE 444 5980 5800  
R-TYPE 445 5980 5800  
R-TYPE 446 5980 5800  
R-TYPE 447 5980 5800  
R-TYPE 448 5980 5800  
R-TYPE 449 5980 5800  
R-TYPE 450 5980 5800  
R-TYPE 451 5980 5800  
R-TYPE 452 5980 5800  
R-TYPE 453 5980 5800  
R-TYPE 454 5980 5800  
R-TYPE 455 5980 5800  
R-TYPE 456 5980 5800  
R-TYPE 457 5980 5800  
R-TYPE 458 5980 5800  
R-TYPE 459 5980 5800  
R-TYPE 460 5980 5800  
R-TYPE 461 5980 5800  
R-TYPE 462 5980 5800  
R-TYPE 463 5980 5800  
R-TYPE 464 5980 5800  
R-TYPE 465 5980 5800  
R-TYPE 466 5980 5800  
R-TYPE 467 5980 5800  
R-TYPE 468 5980 5800  
R-TYPE 469 5980 5800  
R-TYPE 470 5980 5800  
R-TYPE 471 5980 5800  
R-TYPE 472 5980 5800  
R-TYPE 473 5980 5800  
R-TYPE 474 5980 5800  
R-TYPE 475 5980 5800  
R-TYPE 476 5980 5800  
R-TYPE 477 5980 5800  
R-TYPE 478 5980 5800  
R-TYPE 479 5980 5800  
R-TYPE 480 5980 5800  
R-TYPE 481 5980 5800  
R-TYPE 482 5980 5800  
R-TYPE 483 5980 5800  
R-TYPE 484 5980 5800  
R-TYPE 485 5980 5800  
R-TYPE 486 5980 5800  
R-TYPE 487 5980 5800  
R-TYPE 488 5980 5800  
R-TYPE 489 5980 5800  
R-TYPE 490 5980 5800  
R-TYPE 491 5980 5800  
R-TYPE 492 5980 5800  
R-TYPE 493 5980 5800  
R-TYPE 494 5980 5800  
R-TYPE 495 5980 5800  
R-TYPE 496 5980 5800  
R-TYPE 497 5980 5800  
R-TYPE 498 5980 5800  
R-TYPE 499 5980 5800  
R-TYPE 500 5980 5800  
R-TYPE 501 5980 5800  
R-TYPE 502 5980 5800  
R-TYPE 503 5980 5800  
R-TYPE 504 5980 5800  
R-TYPE 505 5980 5800  
R-TYPE 506 5980 5800  
R-TYPE 507 5980 5800  
R-TYPE 508 5980 5800  
R-TYPE 509 5980 5800  
R-TYPE 510 5980 5800  
R-TYPE 511 5980 5800  
R-TYPE 512 5980 5800  
R-TYPE 513 5980 5800  
R-TYPE 514 5980 5800  
R-TYPE 515 5980 5800  
R-TYPE 516 5980 5800  
R-TYPE 517 5980 5800  
R-TYPE 518 5980 5800  
R-TYPE 519 5980 5800  
R-TYPE 520 5980 5800  
R-TYPE 521 5980 5800  
R-TYPE 522 5980 5800  
R-TYPE 523 5980 5800  
R-TYPE 524 5980 5800  
R-TYPE 525 5980 5800  
R-TYPE 526 5980 5800



# アンケートハガキの書き方1-2-3

ワン ツー スリー

ハガキの裏にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしてってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

## ●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)

年齢12歳

の場合

(例2)

MDソフトの所有本数は？

31本の場合

① 性別 ①男性 ②女性

※② 年齢

③ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※④ MDソフトの所有本数は？  
(100本以上は99をマークしてください)

⑤ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？(いくつでも)

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON! ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨ゲームウォーカー ⑩LOGIN ⑪HIPPOON SUPER ⑫ゲームスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮BEメガだけ

⑥ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド  
②BEメガドッグレース  
③BEメガ読者レース  
④NEWS&INFORMATION

⑤BE MEGA RACING FREAK  
⑥THE SCENE OF J.LEAGUE  
⑦BEメガCM探偵団  
⑧特報 ジェネシス・スーパー32X  
⑨特報 SATURN  
⑩特報 シャイニング・フォースCD  
⑪特報 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3  
⑫特報 ハイブリッドフロント  
⑬特報 スターウォーズ レベル・アサルト  
⑭特報 ラングリッサー  
⑮新作スクランブル  
⑯ドラゴンボールZ  
⑰アウトランナーズ  
⑱ダイナマイト ヘッディー  
⑲AM二研Express  
⑳のーコネ新聞  
㉑びーぶるランド  
㉒遊星セガSTADIUM  
㉓トレジャー ファクトリー  
㉔コナミのおへや  
㉕ソニック通信  
㉖サードパーティーやりたい放題  
㉗バ王  
㉘マルチメディア宣言  
㉙ジャムおじさんの亀の甲より年の功  
㉚くぎづけノゲーム体験記  
㉛F-117ステルス  
㉜餓狼伝説2  
㉝ラグナセンティ  
㉞NBA JAM  
㉟ベア・ナックルIII  
㊱タントアール  
㊲FIFAインターナショナルサッカー  
㊳特集 春だ！ 飛び出せゲームギア

㊴LUNAR ETERNAL BLUE

㊵うる星やつら

㊶ダンジョンマスターII

㊷ぼっふるメール

㊸ドラゴンズ・レア

㊹アイ・オブ・ザ・ビホルダー

㊺バトルファンタジー

㊻仮面ライダーZO

㊼爆伝〜アンバランスゾーン〜

㊽信長の野望 覇王伝

㊾レーザーアクティブ ライブラリー

㊿BEメガ裏技リーグ

㊽サンダーバース ARE GO / GO /

㊽OH / NEOGEO

㊽綴じ込み付録 F1 HEAVENLY SYMPHONY

⑧ あなたが個人的に利用している情報メディアにマークしてください。(いくつでも)

①衛生放送(BS、CS)

②ケーブルテレビ

③ワイドビジョン

④ファクシミリ

⑤ポケットベル

⑥携帯電話

⑦パソコン通信

⑧電子手帳

⑨レーザーディスク

⑩MD(ミニディスク)

⑨ あなたが持っているマシンを教えてください。(いくつでも)。

①メガドライブ(2を含む)

②MEGA-CD(2を含む)

③TERADrive

④WONDERMEGA

⑤WONDERMEGA RG-M2

⑥レーザーアクティブ

⑦ゲームギア

⑧ファミコン

⑨スーパーファミコン

⑩ゲームボーイ

⑪PCエンジンシリーズ

⑫NEOGEO

⑬R・E・A・L(3DO)

⑭X68000

⑮FM TOWNS(マーティーを含む)

⑯PC-9801シリーズ

⑰マッキントッシュ

⑱その他

⑩ これから買いたいと思っているゲームは何ですか(下から3つまで選んで答えてください)。

①アウトランナーズ

②アフターハルマゲドン外伝エクリプス

③イース・マスクオブサザン

④インディ・ジョーンズ

⑤ウインブルドン

⑥F1(仮)

⑦FIFAインターナショナルサッカー

⑧F-117ステルス

⑨NBA プロバスケットボール'94

⑩エイリアン3

⑪仮面ライダーZO

⑫餓狼伝説2

⑬グレートストヘビーウェイツ

⑭サージングオーラ

⑮ザ・ストリート・バスケットボールジャミット

⑯シスターソニック

⑰シャドウラン

⑱スーパーブランディッシュ

⑲新創世記 ラグナセンティ

⑳ジェームスボンディIII

㉑ジョー・モンタナ フットボール

㉒シャイニング・フォースCD

㉓シャドー・オブ・ザ・ビースト2

㉔SPARK(仮)

㉕スーパー大戦略3

㉖スターウォーズ レベル・アサルト

㉗ズールのゆめぼうけん

㉘ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

㉙ダイナマイト ヘッディー

㉚大封神伝

㉛チャンピオンズワールドクラスサッカー

㉜沈黙の艦隊

㉝テクノ・クラッシュ

㉞電忍アレスタ2

㉟ノスタルジアII PRESENCE

㊱ロードモナーク

㊲ハイブリッドフロント

㊳ドラゴンズ・レア

㊴パノラマコットン

㊵パワードリフト

㊶パワーモナーク

㊷美少女戦士セーラームーン

㊸ポップンランド

㊹マルチプレーベースボール

㊺夢幻の如く

㊻モータルコンバット完全版

㊼モータルコンバット完全版(CD)

㊽ラングリッサーII

㊾LUNAR ETERNAL BLUE

㊿ロードス島戦記〜英雄伝説〜

㊽ローリングサンダー3

㊽ロボコップVSターミネーター

㊽WWF RAGE IN THE CAGE

㊽大航海時代II

㊽チャックロックII

## 3月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト(30名)

北海道・山内憲志、愛媛県・清水義広、長野県・長谷川昭雄

神奈川県・松本直紀、熊本県・川島学

千葉県・青木和則、福岡県・田中伸、三重県・橋本有紀子

埼玉県・村上孝明、大阪府・細谷卓也

東京都・森芳郎、東京都・三浦大輔、鳥取県・佐藤綾子

青森県・吉井宏、京都府・荒木智子

栃木県・鈴木純一、福岡県・横山康平、大分県・阿部愛

山形県・佐藤義博、神奈川県・木村大輔

大阪府・加藤美穂、山口県・本田良平、徳島県・伊藤修

佐賀県・太田研、千葉県・寺田昌代

兵庫県・佐々木裕、秋田県・安田朋代、新潟県・細川亮

三重県・原田淳二、長崎県・堀口和子

②お好みゲームギアソフト(5名)

福岡県・山中由貴、東京都・池田直子、岡山県・小原達夫

茨城県・渡辺敬子、島根県・浅野直人

③セガコードレスパッドセット(3名)

富山県・近藤哲也、大阪府・三沢浩平、高知県・川上高志

④セガ・ソニックカレンダー(5名)

石川県・安藤淳子、沖縄県・飯島誠、兵庫県・筒井英之

岡山県・足立典夫、愛知県・平康弘

⑤「ソニック」ステッカー(10名)

福岡県・真田善行、埼玉県・小林悟、埼玉県・渡辺幹雄

愛知県・竹川利洋、東京都・土屋博司

広島県・戸谷公夫、山口県・白井雅彦、愛知県・小島英靖

宮城県・三神竜、京都府・糸川裕康

⑥「マイクロズム」体験版(5名)

福島県・相場諒太郎、岡山県・利武利久、山口県・山崎峰光

滋賀県・小川大策、島根県・開隆文雄

⑦松田樹利亜&CORVETTESテレカ(5名)

宮城県・高橋洋平、東京都・吉村功二、鹿児島県・藤田宏

宮崎県・野村宏江、静岡県・岡野博之



# BE-MEGA PART2 HOT MENU

P85.....F-117ステルス  
P86.....餓狼伝説2  
P88...新創世紀ラグナセンティ  
P90.....NBA JAM  
P92.....ベア・ナックルIII  
P94.....タントアール  
P96...FIFA インターナショナルサッカー

## BEメガホットメニュー

### F-117ステルス ~オペレーション・ナイトストーム~

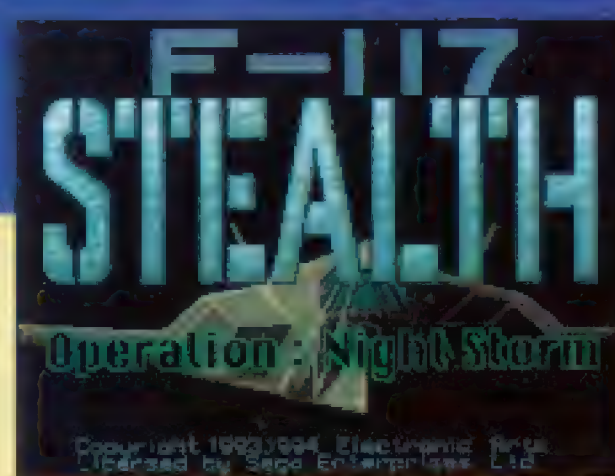
ねえねえ、スッてる? スッテルッス!!

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

- EAビクター
- 5月27日発売
- 9,800円
- 16M
- SLG



### 闇の名機F-117を君の手で飛ばせ!!



湾岸戦争の時、上空からピンポイント爆撃をしてみごと命中した映像を見た記憶があるかな。それが、このゲームの自機にもなっている爆撃機F-117からの映像だったんだ。F-117とは、レーダーに機影が映らず、しかも

夜間でも赤外線により正確な爆撃ができる最新鋭爆撃機ステルスのこと。家にいながら、ステルス飛行を体験できるってわけだ。ゲームシステムは、「LHXアタックチョッパー」と同じなので安心して遊べるぞ!

### キャンペーンモードは熱い!!

ゲームは、なんでもフリーの「アーケードモード」と司令部からの作戦任務を遂行していく「キャンペーン」の2つのモードがある。ここでは「キャンペーン」の一部を紹介する。

### 闇へのピクニック



ビンゴォ!!



1982年。まずは、機体の性能を実証するのだ。目標物は目の前。まず機体の操作と誘導をマスター。

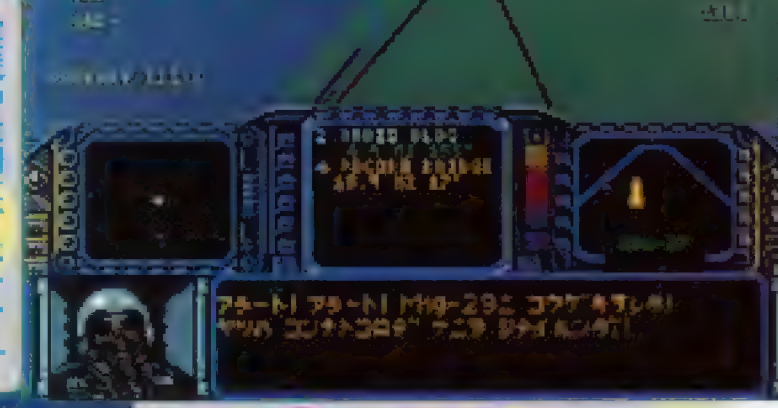


ついに  
実戦!!

訓練に訓練を重ね、やっと終了。次はいよいよ実戦へと突入する。オゾンビは終わったぜ。さあピクニックへ出かけるか!

### Mig-29だって!?

実際の最初、ハナマへの爆撃。ミッションは順調に進んだが、そこへ突如Mig-29の機影が。ここには敵機がいないはずなのに、なぜだ!?



この男は!?

そのMigから通信。くそ、バカにしゃがって! 無茶だ! / しかして、ヤツとはまた出会うような気がするぜ。

### メーカーさんからひとこと

電波を吸収する表面の特殊塗装と、極端に凹凸の少ないデザインにより、この爆撃機はレーダー上では野球のボールほどの大きさにしか見えません。その最新鋭爆撃機が、何と9,800円(税別)で君のもの! (そりゃ安いわ)



## 餓狼伝説2 新たなる闘い

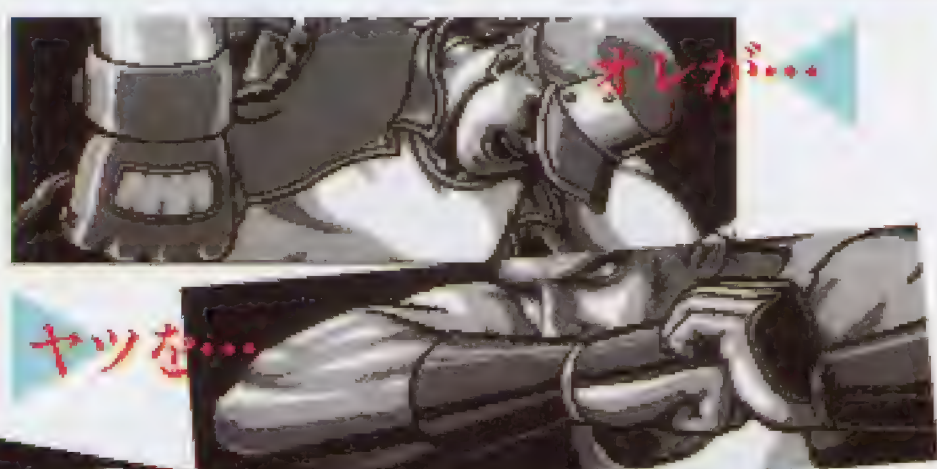
メガドラオリジナルモードも満載よ

完成度ゲージ

90%

2人対戦プレイあり

- タカラ
- 6月24日発売
- 9,800円
- ACT
- 24M



バオバオカフエの  
タン氏とマスター・リチャード

## いつになく熱い梅雨が来る!!

巷ではNEO・GEOの最新作「餓狼伝説スペシャル」を始め、大人気の「餓狼」シリーズだが、メガドラにもついに「2」が登場する。

しかもその内容は、単なる移植ではなく、メガドラオリジナルの要素が満載なのだ。まずは技の速さ。本来NEO・GEO版の「2」は連続技が出しにくかったのだが、メガドラ版で

は技にキャンセルをかけることができ、連続技がバンバン出せるのだ。この他、3段階のスピード調節や、オリジナルのサバイバルモードがついた他、音声もNEO・GEO版と同じくすべて入っているのだ（しかもかなりクリアな音質!）。ちょっと移植は遅かったけど、これならファンも納得の1本になりそうぞ。



テリーとジョーの対決だ! 写真じゃ伝わらないのが残念だが、スピード調整で動きが速くなっているのだ。



テクニックを使え!

俺もちゃんと入っている。クラウドも入っているし、3人対戦も出来る。『プラス』みたいにカセカセしないぞ。

## オリジナルモードの勝ち抜き戦が嵐を呼ぶぜ!

メガドラオリジナルの「サバイバルマッチ」は、5人のキャラを選んで連続して戦っていくモードだ。もちろん2Pも可能だし、COMと戦うこともできる。三闘士も使える!?



まずは戦う5人のキャラと順番を決める。君なら、どういふメンバーにするか? 決まったら、スタートだ!

まず1人  
1人目を突破。でも体力が少ない。この体力のまま2人目へ突入だ。大丈夫か?



そして2人目  
体力が少ないので、スタートしていきなり超必殺技が出せるぞ。燃えに燃えろ!

3人目も!!  
なんとか2人目を倒し、ついに3人目へ。体力はわずかしかないが超を出せば、



## 餓狼シリーズ独特の2ラインバトルに燃えまくれ!!

「餓狼伝説」といえば、ライン攻撃が有名だ。これは、手前と奥の2つの足場を行き来し、奇襲や必殺技などから逃げられるこのシリーズならではのシステムだ。これがあるからこそ「餓狼伝説」は他の格闘ゲームにない戦略性があるのだ。深いぜ!

### ラインアタック!!

向こうの足場へ飛ばすラインアタックが、6Bパッドならボタン1つでできる。

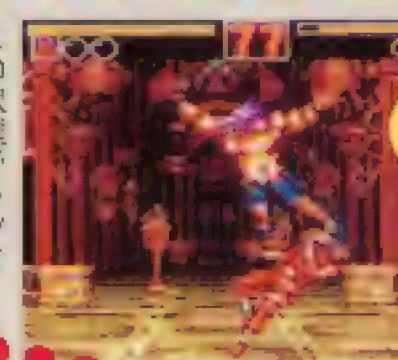


### 2ライン移動をせよ!

6Bパッドなら、ライン移動ボタン1つで移動できるぞ。これが移動後、



この状態でキックかパンチを押すと、攻撃体制で戻ってくるのだ。強え。



十字キーとボタンで、遠くの間合いに行くこともできる。体勢を立てなおそう。



ラインがないよー!!

三闘士のステージなどは、向こうの足場がなく、ライン移動ができない。向こう側には、ダメージを受けるアトラクションがあるからだ。そこでラインアタックを食らうと、ダメージを受けて戻ってくる。イテゼ!



十字キーだけを下に入れば、その場から地上を転がって戻ってくる。この3つのライン移動を有効に使って戦うのが「餓狼伝説」の醍醐味!





## 完全再現されたキャラ別必殺技を紹介だ!

各キャラの動きがどれほど完全移植されているかをみんなに理解してもらうために、必

殺技をすべて集めてみたぞ。超必殺技はもちろん、各キャラの特徴も書いておいたから、

「餓狼伝説」が初めての人も、これを見てどのキャラを使うか発売までに決めておこうぜ。

### TERRY

テリー・ボガード

弟アンディとともに、謎の格闘大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」へ挑む。マーシャルアーツとケンカ殺法を得意とする。超必殺技パワーゲイザーが圧巻だ。

バーンナックル  
パワーウェイフ

超 パワーゲイザー

クラックシュート  
ライジングタックル

### ANDY

アンディ・ボガード

兄よりもひとまわり小さい体を補うため、骨法を会得した努力家。今まで日本で精神鍛錬の修行をしていたが、「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の招待状を受け取り、立ち上がる。

飛翔拳  
空破弾

超 超裂波弾

### JOE

東丈

最後の闘い（前作）の後、タイにもどり、ムエタイ界に復帰。またたく間にチャンピオンとなり、無敗伝説を更新中だ。ボガード兄弟とは熱い友情で結ばれている主役級の1人。超必殺技スクリーアッパーを武器に、戦いに挑む。

ハリケンアッパー  
タイキキック  
スラッシュキック  
超 スクリーアッパー

### KIM

キム・カッファン

テコンドーこそが世界最強の武術と信じ、韓国格闘界を代表して大会へ参加をする。しかし、闘いから離れれば、美しい妻とかわいい(?) 2人の子供を持つ父親でもある。

半月拳  
超 鳳凰脚  
飛翔脚  
飛燕斬

### MAI

不知火 舞

代々伝わる忍術を伝承した「く」の一族として、その成果を試すために大会に参加する。ちなみに、彼の祖父はアンディの骨法の師でもある。過激なポーズと華麗なスピードで敵を翻弄するさまは、まさに女王様?

龍炎脚  
花嫁扇  
必殺忍蜂  
超 超必殺忍蜂

### BEAR

ビッグ・ベア

前作で敵だったヒールプロレスラー、ライデンがマスクを取ってベビーフェイスに転向。以後、子供達に大人気となった。そのパワーは、今大会屈指と噂されている。

スーパードロップキック  
超 ファイアースレス  
ジャイアントボム  
必殺技  
じやないわだー

### JUBEI

山田十平衛

大会に優勝し、世界中のギャルにモテたいがために出場するという、ちょっとエッチな老人。本来の姿は、柔道家「鬼の十平衛」として、伝説となっている最強ジジイだ。

タツシュ二歩前進  
太い足な落とし  
せんべい呼吸剣  
タイクマイハサミ落とし

### CHENG

チン・シンザン

お金をこよなく愛する中年オヤジ。疲れることがキライで、練習もしないらしいが、その体から繰り出す太極拳は恐ろしく強い。優勝したら、名を世界に広めて世界一儲かる道場を開くらしい。香港では有数の資産家でもあり、海上レストランなども経営している。

大太極拳打ち  
超 超必殺電  
気雲脚  
破岩拳

## 次号は三闘士も…

これで全8キャラを紹介したが、まだ三闘士とクラウザーがいるよね。次回では、いよいよ彼らの必殺技を紹介するぞ。もう知ってるって!? まああメガドラ版は初登場だからね。まだまだお楽しみはあるぞ?

ピリー  
ローレンス  
アクセル  
そしてクラウザー

### メーカーさんからひとこと

「ひと味違った『餓狼2』っていうのが、今回のゲーム作りの基本でした。すでに様々な家庭用機に移植された『餓狼2』ですが、また別の遊び方、攻略ができればいいな!」と思っております。メガドラユーザーのみなさん、感想をドンドン送ってください!



## 新創世記ラグナセンチ

システム、演出、すべて凝ってるぞ

完成度ゲージ

50%

1人プレイのみ

- セガ
- 6月17日発売
- 価格未定
- A・RPG
- 16M+B・B



### またまたガウ・エンタテインメントがやってくれました!

メガドライブのハード的限界を越えるプログラム技術で、昨年好評を博した「エクランザー」。このゲームで、高い技術力をアピールしたネクステック社(旧名ガウ・エンタテインメント)が、またまたすごいゲームを市場に送り込んできた。その名は「新創世記ラグナセンチ」。画面がスーファミのゲームみたい

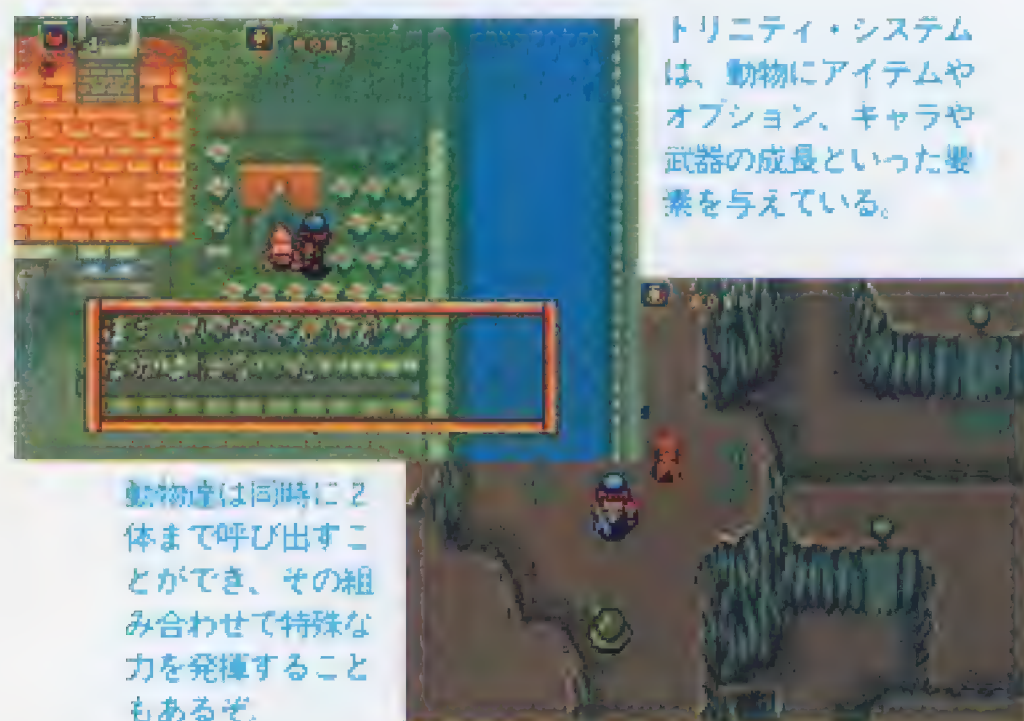
と感じる人もいると思うが、ゲームシステムの話はとりあえず置いて、スーファミっぽい色使いはネクステックの技術力によるものだ。メガドラは、スーファミなどに比べて表示できる色数がかなり少ない。それをプログラムで解消した結果、メガドラらしからぬカラフルさになったわけだ。



とにかくカラフルでキレイな

### システムのカギを握る動物達

「ラグナセンチ」の特徴の1つは、言うまでもなくそのプログラム技術の高さだ。しかしゲームシステムにも、他のゲームには見られない、新しい要素を含んでいる。なかでも動物を用いたシステムは斬新だ。



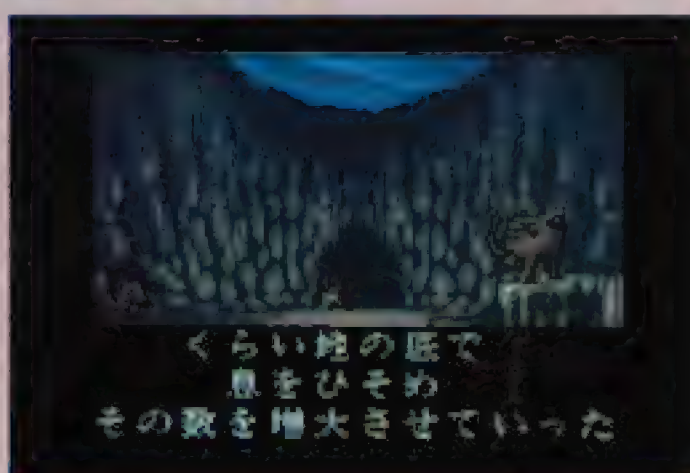
トリニティ・システムは、動物にアイテムやオプション、キャラや武器の成長といった要素を与えている。

動物達は同時に2体まで呼び出すことができ、その組み合わせで特殊な力を発揮することもあるぞ。

これはトリニティ・システムと呼ばれるもので、要するに動物達を仲間にして、有利に戦いを進めようというもの。とはいってもこのゲームはA・RPG。しかもどちらかというと、アクション性のほうが強いのに、パーティー制? と不思議に思う人もいるかもしれない。仲間になった動物は、いつでも戦いに参加させることが可能。パーティーに加えると、動物はシューティングゲームのオプションのごとく主人公の後をついて来る。動物達にはいろいろな効果があり、あるものは攻撃力を増し、あるものはスピードを増す、といったぐあいだ。もちろん動物達との出会いもストーリーに密接に絡んでくる。しかも動物は同時に2体まで呼び出すことができるぞ。

### ~PROLOGUE~

主人公の少年は、勇者を志して日夜修行に励む、ごく普通でどこにでもいる男の子。ある日少年は、街で開かれた占い屋を見たことをきっかけに、人間と会話ができなくなってしまう。ところがその代わり、動物達と話ができるようになった。



暗い地のそこにくるめくもの達は、やがてモンスターの存在に。それらが今また……

オープニングで「ラグナセンチ」の世界の裏側に隠れた秘密・グラフィックが流れていく。

少年は、占い師の後を追えば元の自分に戻れることを信じて、旅に出ることを決意する。少年の家に飼っていた愛犬を始め、いろいろな動物が少年を助けてくれる。動物達とさまざまな経験をともにするうち、少年はしだいに人間以外の生き物の尊さを知ることになっていった……。

### オプション動物大集合!

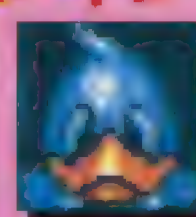
#### 犬



主人公の家で飼っていた愛犬。飛びかかり、敵の動きを察知する。



#### ペンギン



水の魔法を使える。炎や雷の魔法の敵には有効だが、それ以外は?



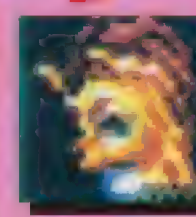
#### ライオン



炎の魔法を使える。炎の魔法の敵には有効だが、それ以外は?



#### チーター



主人公の移動スピードを、かなり上げてくれる。行動範囲が広がる。





## 序盤戦の舞台となるのはこんな場所!

「ラグナセンチ」は基本的にアクションゲームだ。戦闘、移動ともにアクション感覚で操作する。しかしそれはある地域内での話で、地域間の移動はアクション制ではない。

街などを出ると自分が入る場所を中心とし

た広域マップが表示される。このマップ画面に現在主人公が進める場所が矢印表示される。自分が進みたい場所を選ぶだけで希望する地域に到着することができる。むだに広いフィールドを歩き回らなくてすむってわけだね。



街の外に出ると、画面は一変してデフォルメされたマップ画面になる。進める場所には、矢印が伸びているぞ。

最初の街では、たくさんの人々の話を聞くことがもっとも重要だ。やっぱりRPGの鉄則は守らないとね。



### ソレイユの街

ここはソレイユの街。もちろん主人公も、ソレイユの街に住んでいる。ゲームは、主人公の誕生日会が開かれているシーンからスタートする。まずは母親や集まってくれた友達に、いろいろ話しかけてみよう。ソレイユの街には、14歳の誕生日に剣を取り、王様に報告をする風習があるらしい。今日、14歳の誕生日を迎えた主人公も例外ではなく、母親から剣を受け取ると、王様のいるお城へと向かった。

王様は主人公の少年に励ましの声をかけると、ラフレシア訓練場に入れるように手続きをすませてくれる。最初の目的は、ラフレシア訓練場に行き、そこで3枚のメダルを集めることだ。金、銀、銅と3



種類あるメダルをすべて集めれば、王様が聖なる剣をくれるらしい。つまり聖なる剣は、訓練場の卒業証書のようなものだ。

お城の他にも、ソレイユの街には多くの人と多くの動物がいる。例えば主人公の幼なじみであるアリスは、教会でお祈りをささげているし、牛やニワトリといった動物も多にいる。さらに主人公の家では、かわいい犬を飼っている。「太るのでエサをあげないでください」と書かれた看板がいい。

ソレイユの街の隣には、かなり大きな広場がある。ちょうど今、いろいろなお店が開いているところで、人魚を見られる見せ物小屋(?)や、よく当たると評判の占い屋などがある。しかししばらくの間は、占い屋はお休みになっている。ある条件を満たせば、再び占い屋が開かれるようになるので、気長に待とう。



### ラフレシア訓練場

王様の許可を得ていれば、ラフレシア訓練場に入れる。この訓練場には、腕に合わせた3つの訓練メニューが用意されている。

最初は一番簡単な、初級コースから挑戦してみよう。後半にさがしているメダルが、1個落ちているぞ。ちなみに中級コースではジャンプ能力が、上級コースではダッシュジャンプ能力が必要だ。

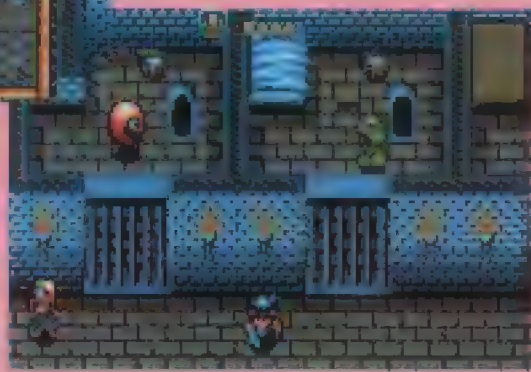


訓練場の入口付近には、剣の名人が住んでいる家がある。しかも彼は、剣の名人の技を教える。ただ、しこい20枚のメダルが必要だ。



お城の地下室には、なんとモンスター用の牢獄がある。なんでも研究のため、生きたままのモンスターが必要なのだそうだ。

主人公の少年は、14歳の誕生日を迎えた。剣ももらい、訓練場にも入れるようになり、気分はすっかり大人ってところだよ。



### ダリア溪谷

東にあるダリア溪谷は、数多くのモンスターが登場する危険な場所として知られている。しかしこの場所を越えることができれば、さらにいろいろな場所に進めることも確か。がんばって突破しよう。

またこの溪谷では、小さな扉が目につく。この扉、剣で攻撃すると水が流れてくる。その水に入れば、今まで進めなかった場所に行くことも可能だ。こうすることで、ボスとも戦えるぞ。



水を使わないと行けない場所には、ボスはひそんでいる。自分のアクマを叩き、周囲に星をちりばめさせるヘンなやつだ。



### アネモネ海岸

ダリア溪谷のある場所でジャンプをマスターすると、アネモネ海岸に進めるようになる。ジャンプ修得のためには、愛犬を仲間にしておく必要があるぞ。

この海岸にはヒトデやヤドカリのような敵がいるが、なにより驚くのが主人公が歩いた後に、足跡が残ること。とんでもなく凝った演出だ。

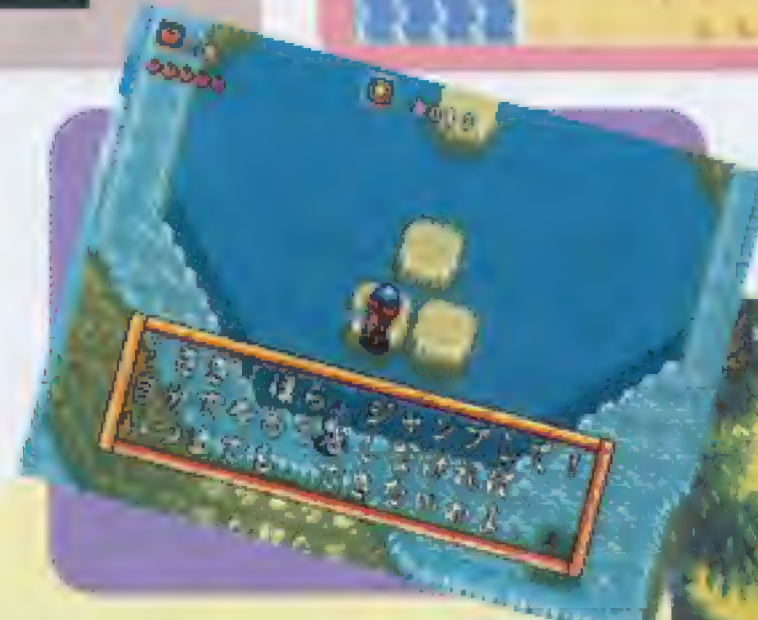


歩いた後、足跡が残るの。これは、このゲームのコツになる。動物の種類もかなり豊富だ。

## まだまだ物語は続くぞ

この先にも、いろいろなエリアが待っている。ここまでのエリアを見ただけでわかると思うが、「ラグナセンチ」はやたらと演出に凝っている。この手のゲームが好きな人には、たまらない1本になることは、まず間違いない。

また仲間になる動物達も、ストーリーが進むにつれ、続々と登場する。彼らとの出会いやその使い方がこのゲームも楽しみの1つだ。続報を期待して待っていてくれ。



ジャンプをマスターすると、行動範囲がグッと広がる。いろいろ歩いてみよう。





## NBA JAM

大統領や開発スタッフまで登場して大暴れ

完成度ゲージ

100%

4人同時対戦あり

- アクレイムジャパン
- 4月29日発売
- 8,800円
- SPT
- 16M+EB\*



## “普通”じゃない2on2で白熱バトル!

パワフルなNBAプレイヤー達が、アクロバティックなゲームを繰り広げるメイド・イン・USAの2ON2バスケットゲーム「NBA JAM」。

今回は発売直前ということなので、基本的な操作方法とテクニック、そしてこのゲームに登場する総勢54人のNBAの選手達

を紹介しよう。さらに、普通にプレイしても出てこないスペシャルプレイヤーの情報も特別に公開してしまうぞ。

これがスーパーダンクだ!



ターボボタンを押すと繰り出すことができるスーパーダンク。こんなに高く飛べるなんてさすがはNBA選手!?



ゲーム開始直後のジャンプボール。普通はこんなに跳ばないって。

ファイアシュート! ボードがクラッシュ!

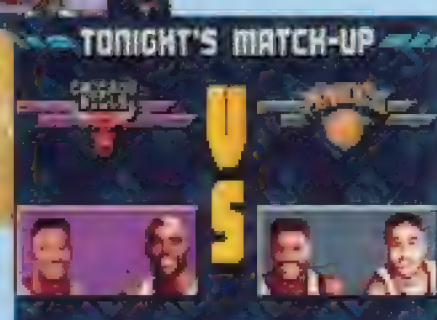


楽しむのならやっぱり  
多人数プレイが熱いぜ!

このゲームでは基本的に自分が受け持つプレイヤー以外は操作できない。CPUが受け持つ選手は、なかなか自分の思ったように動いてくれない。そんな時には多人数プレイがオススメ。仲間とコンビを組めば思いどおりのプレイができるぞ。

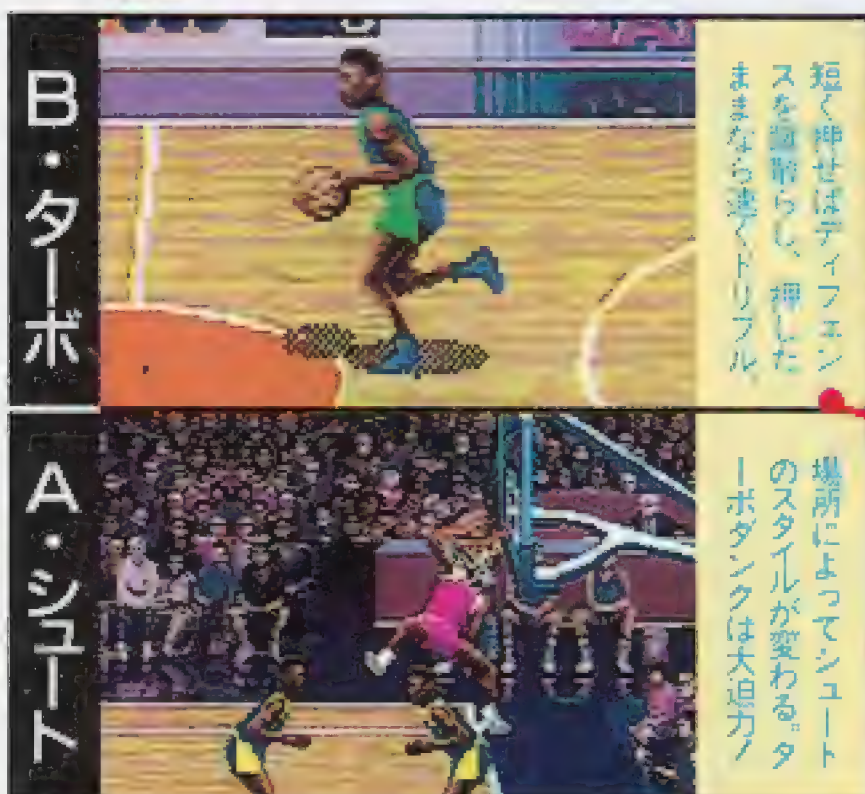


4人プレイはお互いの息を合わせてプレイ。



みんなでワイワイ楽しもうじゃないか。

## 操作はカンタン、豪快なダンクを決めよう

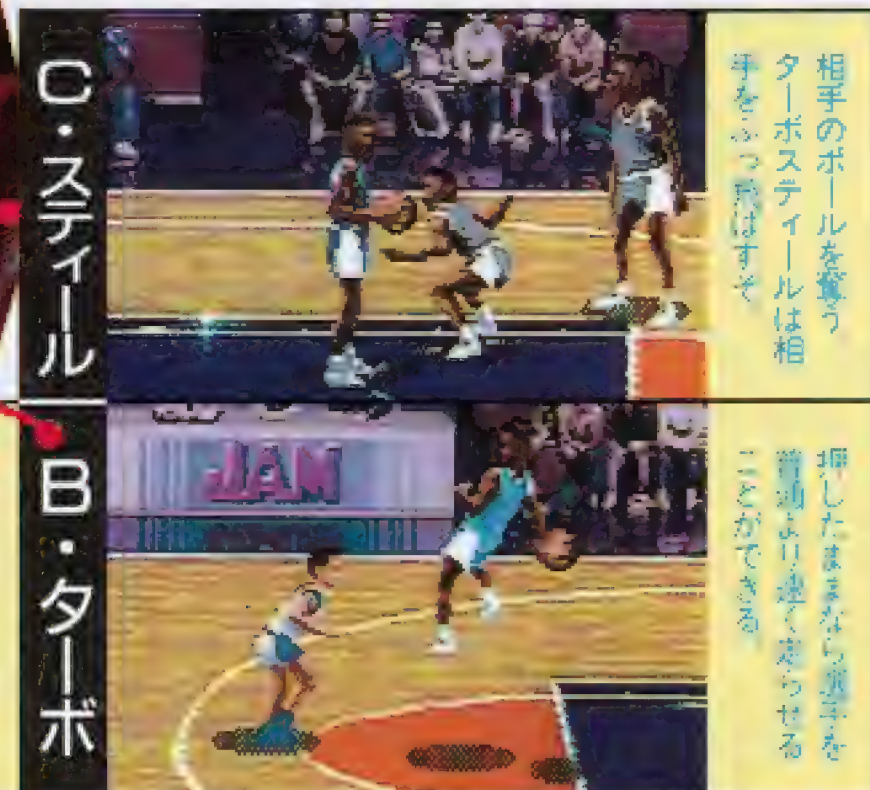


### ディフェンスの場合

防御側はAでブロック、Cでスティール。ターボは選手が速く走り、押しながらスティールすると相手の選手をぶっとばすことができる。

### オフェンスの場合

攻撃側はAでシュート、Cでパスが基本。ターボボタンを押しておけば速いドリブルも可能。ターボを押したままシュートするとスーパーダンクになるぞ。





## 現実ばなれしたプレイをするNBAの54人

|                                                                                                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ゴールデンステイト・ウォリアーズ</b><br><br>どちらの選手もタンクは弱い。ハタウェイのスピードとテクが頼り。   | <b>L.A.クリッパーズ</b><br><br>2選手とも平均的なバラメータをもつ。バランスがよいチームだ。      | <b>L.A.レイカーズ</b><br><br>ウォーリーのダンクが目立つだけ。マジックの抜けた穴は大きい。             | <b>フェニックス・サンズ</b><br><br>残念ながらバークレイはいないが、マリーリーのダンクに期待。       |
| <b>ポートランド・トレイルブレイザーズ</b><br><br>ドレクスラーのダンクとポーターのテク。バランスのいいチーム。   | <b>シアトル・スーパーソニックス</b><br><br>ショーン・ケンプのダンク。パワで他を圧倒できるチームだ。    | <b>サクラメント・キングス</b><br><br>リッチモンドはかなり強力な選手。ディステイルも悪くない選手だ。          | <b>ダラス・マーベリックス</b><br><br>テクニックとディフェンス力の非常に高い防衛主体のチームである。    |
| <b>デンバー・ナグッツ</b><br><br>ムトンボ、エリスともにダンクパワーに長けている。なかなか強力。         | <b>ヒューストン・ロケッツ</b><br><br>オラジュワン・ダンクとティファックスが素晴らしい。         | <b>ミネソタ・ティンバーウルブズ</b><br><br>2人ともソツのない力を持つ。いるバランス重視のチームだ。         | <b>サンアントニオ・スパース</b><br><br>デビッド・ロビンソンはテクニク以外にほぼ完璧の強力な選手だ。   |
| <b>ユタ・ジャズ</b><br><br>速さのストックトン、ダンクのマローン。お互いの力をまかなえる。           | <b>WEST EAST</b>                                                                                                                              |                                                                                                                                                       | <b>アトランタ・ホークス</b><br><br>ズベニス・スベクタクル・ウィルキンズのダンクパワーが魅力だ。    |
| <b>シカゴ・ブルズ</b><br><br>ビッペンが全選手中最も優れたバラメータの選手だ。強力チーム。           | <b>クリーブランド・キャバリアーズ</b><br><br>フライスのテクが素晴らしい。ドウェーのダンクもなかなか。 | <b>デトロイト・ピストンズ</b><br><br>2人ともダンクパワーはほとんどゼロ。速さが主体のチーム。           | <b>シャーロット・ホーネッツ</b><br><br>ジョンソンはディフェンス以外はほとんど完璧のバラメータをもつ。 |
| <b>インディアナ・ペイサーズ</b><br><br>どちらの選手も普通の選手。オールラウンドに戦えるが、ちよつと地味。 | <b>ミルウォーキー・バックス</b><br><br>ブル・エドワーズのスピードとダンク力が割と高い。        | <b>ボストン・セルティックス</b><br><br>パリッシュのディフェンス、ブラウンのテクで試合のペースをつかめ。        | <b>マイアミ・ヒート</b><br><br>マイナーのダンクとディフェンスが心強い。サイカリの技術も。       |
| <b>ニューヨーク・ニッカーボッカーズ</b><br><br>ユーイングの攻撃、防御力は最高だ。完全に攻撃主体のチーム。   | <b>オークランド・マジック</b><br><br>アンダーソンのダンク、スカイルズの3Pとシュートルに優れている。 | <b>フィラデルフィア・セブンティシクサーズ</b><br><br>両選手ともにダンクは弱い。スピードと3Pシュートルに優れる。 | <b>ニュージャージー・ネッツ</b><br><br>2選手の長所で互いの欠点を補えば、悪くないチームである。    |
| <b>ワシントン・ブルッツ</b><br><br>スピードの値が平均以上の中堅チーム。グラントのダンクもグッド。     |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                 |

メーカーさんからひとこと

「えぬーびーえーじゅあーむむむむ」とテレビCMでおなじみのゲームがもうすぐ君の家で楽しめるぞ。バシバシダンクシュートを決めてグラブチャンピオンを目指しガンバリンチョノ。2時間ぐらいゲームをしたら、必ず休息をとりましょうノ。  
(乱視のMIGHTY)

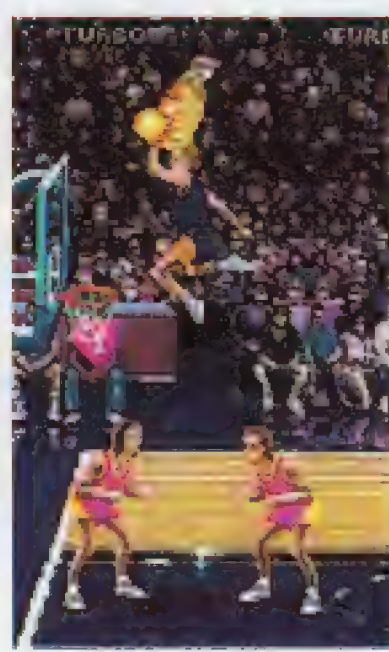
SCOOP!

## アメリカの著名人でNBA JAMをPLAY!?

実はこのゲームには、上で紹介した選手以外に、12名の選手が登録されていた。その選手達とは、アメリカの正・副大統領、ファンクミュージシャン、フットボールプレイヤー、それにアクレイト社の開発スタッフ達もいる。自分達まで登場させる遊び心には感服だ。どうやらパスワード画面でアレしてコレすると使えるらしいので、楽しんでみてね。



ホワイトハウステーム(EAST)に勝負を挑むアクレイト開発スタッフ(WEST)。細川さんもタジタジの大統領ファイアダンク!



ご存知クリントン大統領。この人が入ったなら他のどのチームも勝てない。

こちらはゴア副大統領。こんなことしても笑って許してくれるのかなあ?

フットボール選手、フオーレン・ムーネン。ビュー・ストーン・オイラーズのQBだ。



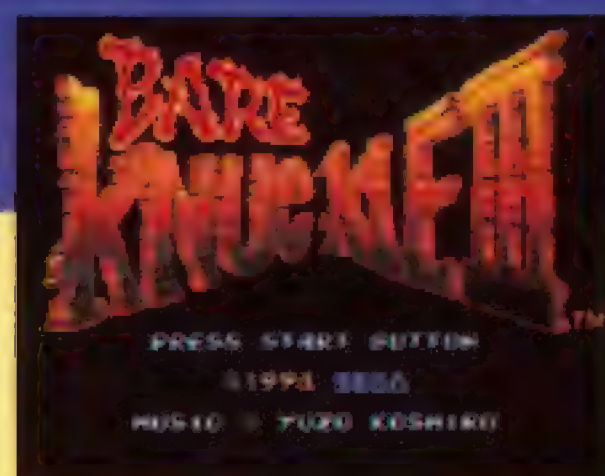
## ベア・ナックルⅢ

何が起るかわからないこのゲーム

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 発売中
- 7,800円
- 24M
- ACT



隠れて走って斬ることができ、このゲーム、健康的だとは思わないかい？

## "あのキャラ"がすること全部教えます

キミはもうプレイしたか？ メガドラ格闘アクションの本命「ベア・ナックル」シリーズの最新作は、テンポの良さが信条のゴキゲンなゲームソフトだ。プレイのしかたによって最終ステージが変わるマルチ・エンディングシステム、キャッチーとはいえないが、今

までのそれとは一線を画する、古代&川島の意外性たっぷりのサウンドもポイント高いぞ。

今回は、4人+αのプレイヤーキャラクターの技や特徴を、イッキに紹介していこう。

すでにプレイした人も、今まで気がつかなかった情報もあるはずだ。

## 大技

大技は、同じ方向へキーを素早く2回入れてからアタックボタンで繰り出せる。スコアが4万点を超えることに大技レベルが1段階上がり、攻撃範囲・攻撃時間がアップする（レベルは最高3段階。1ミスすることにレベルダウンする）。また、それぞれのレベルの大技は、6方向のコマンド入力によってすべて繰り出すことができる。1アクションで複数のヒット判定があり、必殺技のように体力を消費することなく、連続使用できるのが強み。ただスキも結構大きいので、そのへんを注意しないと敵によけいなチャンスを与えてしまう。特にVSプレイでの乱用は禁物。

|                                  | ★LEVEL 1                      | ★LEVEL 2                 | ★LEVEL 3                       |
|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|--------------------------------|
| <b>AXEL</b><br>グランド<br>アッパー      | エクストラ<br>グランドアッパー<br>X → →    | グランドフック<br>X ↓ →         | グランドハリケーン<br>X ← ↑ →           |
| <b>BLAZE</b><br>飛翔双斬             | 超飛翔双斬<br>X → →                | 昇華双斬<br>X → ↓            | 昇華双斬破<br>X ↓ → ↑               |
| <b>SAMMY</b><br>ダイナマイト<br>ヘッドバット | スーパーダイナマイト<br>ヘッドバット<br>X → → | ローリング<br>ヘッドバット<br>X → ↓ | ローリングヘッド<br>バットサンダー<br>X ↑ → ← |
| <b>ZAN</b><br>バーニアアタック           | マッハアタック<br>X → →              | マッハブースター<br>X ← ↑        | ハイパーブースター<br>X ↑ → ←           |

|                                    | 得意武器①<br>タイプA<br>→ → B       | 得意武器①<br>タイプB<br>→ A                                                                                                                                                            | 得意武器②<br>→ → B |
|------------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <b>AXEL</b><br>得意武器<br>(刀<br>棒)    | ライジング<br>スラッシュ<br>           | ソードブラスト<br>                                                                                                                                                                     | パワーストライク<br>   |
| <b>BLAZE</b><br>得意武器<br>(ナイフ<br>刀) | 彗星斬<br>                      | 百華烈斬<br>                                                                                                                                                                        | 気功剣<br>        |
| <b>SAMMY</b><br>得意武器<br>(棒<br>ナイフ) | ホームラン<br>アッパー<br>            | スピニング<br>ブラスター<br>                                                                                                                                                              | 人間ミサイル<br>     |
| <b>ZAN</b><br>得意武器<br>なし           | エナジーショット<br>→ → B or → A<br> | ザンの武器の扱いかたは、ほかの3人とは違って実に特殊。武器を手にとるとたちまちエネルギー体に変換し、その後地面に落としてしまうと2度と使えない。左に紹介したコマンドによって、武器の耐久力が許す限り、ボウリングの要領でエネルギー・ボールを発射することができる。振りかぶりの動作に多少時間がかかるが、遠距離からの牽制、援護としてかなり使える武器必殺技だ。 |                |

武器には日本刀、ナイフや苦無手裏剣などの小刀タイプ、バットや角材などの棒タイプがある（変わり種として、投げると地上で爆発する手榴弾がある）。ザンを除く3人のキャラクターは、“振る・突く”以外の特殊な攻撃をできる武器を2タイプ持っている（それぞれの武器との対応は、表を参照）。武器にはそれぞれ耐久力があり、敵に攻撃がヒットするたびに減少し、0になると自動的に消える。種類は同じでも、耐久力はだいぶ個体差がある。新しい武器を発見したら、とりあえず手にしてみようことを勧める。また、あまり武器必殺技にこだわると、逆に隙を作ることになる。いざという時にだけ使うように。

## 武器 必殺技







## タントアール

どのゲームでも4人で遊べるってのはえらい!

完成度ゲージ

100% 4人まで対戦可能

- セガ
- 発売中
- 7,800円
- ETC
- 16M
- セガタップ対応



### ※ 第1回・BEメガライター対抗「タントアール」対戦大会〜!

そろそろアーケード版「タントアール」が姿を見かけなくなりつつある昨今、ちょっとさびしい思いをしている人を安心させてくれるのが、このメガドライブ版「タントアール」だ。これからは、ご家庭でバッチリ楽しんでくれ。今回はオリジナル要素「4人対戦」の面白さを、BEメガ主力ライター4人で伝えるとともに、全ゲームの紹介もしちゃうぞ。



セガの自社アーケードゲームのMD移植では、最も完成度が高いと呼び声の高い「タントアール」でも、パズルものだったら当たり前か?

### 出場メンバーはこの4人! 誰が勝者となるか?

#### ロンドン小林



●BEメガのGGページを主に担当。どんな場所でも3分以内で眠れる特技を持つ。  
●得意種目:「忍者どこじゃ」「けっこう毛だらけコケコッコ」など。  
●不得意種目:「スロットなブギにしてくれ」

#### 作山軍曹



●通常のゲーム紹介記事を数多くこなすライター。第1回目の「ハ王」では写りが怖かったが、実物は意外とさわやか? ●得意種目:「わくわくロボット工場」など。  
●不得意種目:「ビリージュエル」

#### 戸塚井一



●びーふるランドの「メガドラMANIAさん」など、イラストを主に担当。最近ゆえあって名前を変更したとのこと。  
●得意種目:「テキパキクッキー」など。  
●不得意種目:「ブロックンロール」

#### 佐々木かふー



●新作スクランブルなどを担当。昔は別の名前だったが、トレチャーまんの作者のカフ亭先生にあやかって変更。  
●得意種目:「ビリージュエル」など。  
●不得意種目:「わくわくロボット工場」「テキパキクッキー」

通常のミニゲームは全20種類! 他にも秘密のゲームがあるとか?

#### まよい道くねくね

迷路の中をさんざん迷いながらゴールをめざす。目でルートを確認してから進むと確実。



#### スロットなブギにしてくれ

上に表示されたパネルの並びを探して、その先頭のパネルにカーソルを合わせよう。

#### 3ヒントパネルを探せ

記号の形や色など、下でスクロールする3つのヒントをもとに、特定のパネルを探そう。



#### ハットしてフラワー

ピョコピョコ動きまわる4つのシルクハットの中から、どれに手品のネタが隠れているかを当てる。

#### かずのこどこに

中央で高速に表示される4けたの数字を見切り、すばやくそれを当てる。意外と簡単かも?



#### いれか絵

バラバラになった絵(6つのピース)をすばやく入れかえて、もとどおりにしよう。絵柄によって難易度が大きく変わってくるぞ。

#### 忍者どこじゃ

すばやく明滅する2人の忍者のうち、黄色いほうが最後にどこに隠れたかを当てる。動態視力が要求されるゲームだ。



#### スタンリーキューブいくつ?

画面に表示されたブロックの総数を当てる。見えない部分もちゃんと数えないとダメだよ。

#### わくわくロボット工場

頭、胴、手、足、のパーツをさがして、設計図どおりにロボットを組み立てるのだ。



#### けっこう毛だらけコケコッコ

ボタンを連打して、風船をスコスコふくらませる。割った音でニワトリを起こすのだ。

#### 必殺! ハートウォッチャブル

ストップウォッチを限りなく5秒に近いタイムで止める。ただし、5秒をわずかでもオーバーしてはいけない。まさにタイミングが命のゲーム。



#### ビリージュエル

特定の色の宝石を、定められた枠にすべて収めればクリア。操作は16パズルの要領だ。

※2回目はありません。たぶん。



# そしてコンペモード12本勝負の火蓋が切って落とされた!

## ●得意、不得意がくっきり分かれた4人!

メガドライブ版「タントアール」ゲーム大会は、去る3月某日、ソフトバンク6階の1室を借りきって行われた。モードはもちろんコンペモードの4人対戦、本数は多すぎず少なすぎずの12本先取、そして気になる最初のゲームは「テキパキクッキー」と出た!

はじめはパーツ探し系ゲームを得意とする作山軍曹が有利かと思われたが、意外なことに当日初めてプレイする戸塚井一が異様に速く組みあげていく。通常の対戦ゲームの常識が通用しないのが「タントアール」の恐ろしさだ。結局、このゲームは2人でポイントを

## 後頭部も盛り上がる対戦風景



待ち時間を活用してG版「タントアール」をテストプレイするロンドン。さすがはGG「ヘーリン担」布教活動には余念がない?

## これ、デキいいよ〜

独占することになった。その後は、佐々木かふーが「バードトリック」などの速く数える系ゲームで、ロンドン小林が「けっこう〜」などの連打系ゲームというように、おのおのが自分の得意分野で平均してポイントを稼いでいく。そして約45分が経過するころ、とう

## ●終盤の熱きデッドヒート!

とうロンドン小林がリーチ状態に! だがコンペモードは終盤になるとトップ入れ替わりイベントが多くなるので、完全勝利するには連続1人勝ちが必要なのだ。また、同時にこれは他の者にとってもチャンスである。俄然本気になった4人はその後も互いにつぶしあい、めまぐるしくトップに立っては引きずり下ろされていった。だが、そうこうしているうちに、運命の瞬間は訪れる。「フォトショック」で3度目のトップをもぎとった作山軍曹が「ハートウォッチャブル」で、ついに最終的な勝利を手中にしたのだ! このゲームを誰よりも自分が得意と信じていたロンドン小林はあまりのショックにしばらくは仕事を手につかなかったとか(と言いわけしてる)?



**WINNER**  
勝利者は  
作山軍曹!  
よかったネ

なんと最後は4.99秒のタイムを出して勝った軍曹。ちなみにロンドンは4.85だった。熱すぎるぜ!



ドットの1粒まで見える巨大モニターの前にそろった4人



人間なら誰しも得手不得手があるものだが、苦手なゲームの時にまるで手が出せないのは情けない。日頃から練習モードで練習を繰り返す

## メーカーさんからひとこと

実は「タントアール」、個人的にはずっと移植してほしいゲームなのだ。だって、遊んで楽しいでしょ、初心者でも入りやすいし。ついに家でも遊べるようになって感激もひとしお。

これからしばらく接待ゲームは「タントアール」にキマリだね!!



### ひとふでめくりめくり

フロッガーを連想させるカエルを操作して、ひとつふたがきの要領でパネルをめくろう。

### バードトリック

木々の間を飛びまわる鳥を数えよう。目玉をすばやく動かして見切るのがコツかな?



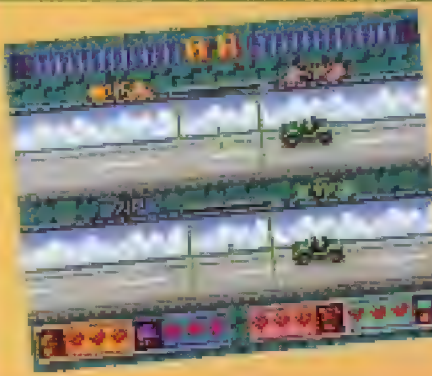
### ブバックンルール

数字ではなく、形の足し算・引き算をするゲーム。ひねくれた形が出てくると頭がこんがらがらるぞ。



### テキパキクッキー

トレイの穴の形と同じものを探して、それを全部はめる。いわゆるパーフェクションです。

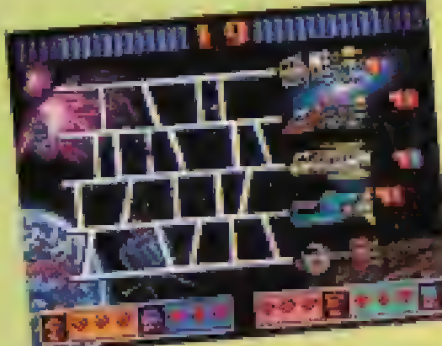


### フォトショック

右から高速で通りすぎる被写体を、タイミング良く中央で写真に撮る。対戦では、枠に収まったギリギリの瞬間で、いかに速く押すかが勝負。

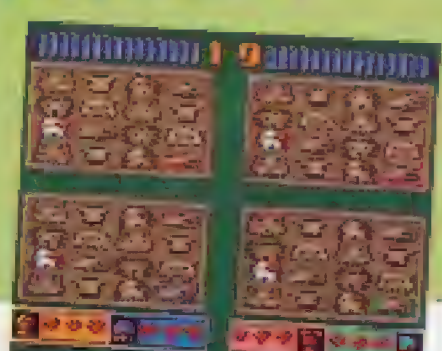
### アミダーバード発進せよ!

飛行士がどの宇宙船にたどりつくかを当てる。アミダの切れている部分が、ひっかきになっている。



### アニマルサウンドシャワー

動物がランダムに鳴き声をあげるのを、それ覚えておいて、後で同じ順番に鳴らそう。記憶力とすばやいカーソル移動で勝負をかける!



### クラッシュカナン

A、Bボタンを交互に連打して空き缶をつぶす。連打パッド封じのゲームといえよう。





## FIFA インターナショナル サッカー

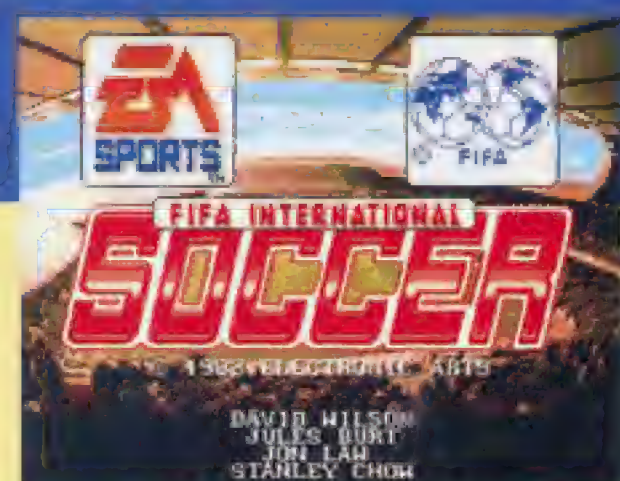
合言葉はオーレーオレオレオレー☆

完成度ゲージ

90%

8人まで参加可能

- E A ビクター
- 6月10日発売
- 9,800円
- SPT
- 16M



## メガドライブでワールドカップを体験するのだあ!!

全国民の記憶に刻まれたW杯アジア予選。残念ながら日本は敗退したが、この無念さはスポーツゲームに定評のあるE A ビクターの「FIFA インターナショナルサッカー」で晴らしちゃおう。参加チーム数は、なんと48カ国(日本も)ノ ワールドカップの興奮をメガドラで味わうことができるんだ。

クォータービューを採用したゲーム画面は大迫力。サポーターの応援もイカスぞ。



ドイツ、ブラジル、アルゼンチン、イングランドはこのゲームでは別格。とても強いのだ。



試合開始は伝統的なコイントスで、フェアプレイでかんばろう。

## モードはいろいろ。4人まで参加できちゃうぞ

参加チームも多いけど、ゲームモードも充実しているぞ。まずは、好きなチーム同士で1試合だけ行う「エキシビション」。ワールドカップ同様に、予選から世界一を目指していく「トーナメント」。上位16チームのみで優勝を争う「プレイオフ」。そして、8チームで構

成されるグループの総当たり戦が楽しめる「リーグ」。「エキシビション」以外は、なんと最高4人までがゲームに参加することができるんだ。

もちろん「エキシビション」モードでは2



友達との対戦がアツい。燃えるぞ。

セガタツで盛り上がるぞ!!

## オプション機能がしっかり充実!!

スポーツゲームにはオプションモードがつきものだけど、このゲームのオプションは、サッカーのルールにさえ手を加えることがで

きるすごい細かさなんだ。

ルールや判定、そしてフィールド、天候の状態も、あなたのお好みで自由自在だ!

## ゴールキーパー



ゴールキーパーをコンピュータにまかせるか、自分で操作するかを決める。初心者なら、コンピュータにまかせるほうを断然おススメするぞ。

## オフサイド

オフサイドのルールを適用するか、しないか決定する。オフサイドで与えられるフリーキックが、試合の勝敗を左右するかも……!!

## てんこう

ゲーム中の天候を4種類の中から設定することができる。

天候は、ボールの回転や転がり方、選手の疲労度に影響を与えるぞ。



## フィールドタイプ

グラウンドを「しば」「じんこうしば」のどちらかに設定することができる。ちなみに、人工芝のほうがボールの動きが速くなる。でも天候は関係なくなる。



ちなみに、この写真は人工芝なんだ。ボールの弾み方が違ったり、スピードが速くなりがちだから、上級者向けと言えそう。

## プレイタイプ

ここをシミュレーションにすると、時間の経過や天候によって選手が疲労するのだ。リアリティーを求めるならシミュレーション、気楽にプレイしたいならアクションだ。

## じかんけいそく

試合中にゲームが中断した場合の、時計の進み方を選択できる。実際の試合ではゲームがファウルなどで中断した時に時計を止める「アウトオブプレイ」が採用されている。

メーカーさんからひとこと

オーレー〜俺俺俺〜。Jリーグ2年目もスタートし、ますます盛り上がるサッカー熱ですが、思い出しでも悔しいのが、去年のWカップ2次予選です(怒)。そのうっぶんをこのソフトでもって思い切り発散させてください。正直、ちょー凄いできだから。マジマジ、買ってまれ。



## 春だ! 飛び出せゲームギア

### &メガジェット

#### WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

長く寒かった季節がようやく終わりを告げ、なんとなくうきうきしてしまう春がやってきた。こんな時期は、家に閉じ込もってないで外へガンガン遊びに行くべき。そこで、一緒に連れ出せるハンディゲーム機を大特集だ!

## カラー&ポータブルの時代がやってきた!

ゲームギアが登場したのは1990年10月6日。「カラー液晶を積んだ国内初のハンディゲームマシン」として注目され、またマークⅢと上位互換のアーキテクチャーを持つことでソフト開発が容易なことから、サードパーティーも多数参入した。しかしすでに1年前に発売されていたゲームボーイが圧倒的に強く、台数の伸びないG Gはメガドラの弟分的なポジションで細々と売られていたのだ。

だが、最近はG Gの特徴である「いつでも、どこでもカラーで気軽に楽しめる」こ

とが求められ始めた。4年前のハードにも関わらず、古さを感じさせないのは、このコンセプトを決定した先見性ある開発陣の勝利だろう。今、それを証明するかのようG Gの販売は国内・海外ともに好調で、ユーザーが増え続けている。セガはこうした人気に応え、コストダウンによる価格の引き下げ(19,800円→ソフト付き15,800円)や、ソフトの充実(名作シリーズの発売)などを行ってきたが、この夏に向けてさらに大きな展開が待っている。これからがG Gの時代なのだ。

GG年度別販売累計台数(94/3現在・万台)

|    | 90/10~<br>91/3 | 91/4~<br>92/3 | 92/4~<br>93/3 | 93/4~<br>94/3 | 合計  |
|----|----------------|---------------|---------------|---------------|-----|
| 日本 | 20             | 40            | 25            | 40            | 125 |
| 米国 | —              | 60            | 85            | 230           | 375 |
| 欧州 | —              | 70            | 135           | 120           | 325 |
| 合計 | 20             | 170           | 245           | 390           | 825 |

ゲームギア年表

89・10 ゲームボーイ発売  
90・8 ゲームギア発表  
90・10 GG本体・ソフト発売  
90・11 PC-エンジンGT発売  
91・4 米国と欧米で発売  
ホワイトGG限定発売  
93・6 プラスワンバック発売  
93・7 名作コレクション  
6本を発売



PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

GAME GEAR HGG-3201

|        |                                  |
|--------|----------------------------------|
| CPU    | Z80A(3.85MHz)                    |
| RAM    | 64Kbit                           |
| VRAM   | 128Kbit                          |
| サウンド   | PSG 3重和音 1ノイズ<br>(ステレオヘッドホン端子あり) |
| ディスプレイ | バックライト付き 3.2インチカラーTN型液晶          |
| 画素数    | 480×146ドット                       |
| 発色数    | 4096色中32色同時発色<br>4096色同時発色(テレビ時) |
| 電源     | 9V/3W(電池、専用ACアダプタ、カーアダプタ対応)      |
| サイズ    | 256×113×38(mm)                   |
| 重量     | 360g(電池を除く)                      |

OPTION

TVモニター

G Gがテレビに。自動選局で便利(12,800円)。

バックライト

周囲の光を遮り、画面を1.5倍に(2,280円)。

カーアダプタ

シガレットソケットを電源にできる(3,500円)。

対戦ケーブル

2台のG Gで対戦プレイができる(1,400円)。

バッテリーパック

充電式のG G専用外部電源パック(6,800円)。

他にも専用ACアダプタ(1,500円:MDと共通、MD2用は不可)や、チューナーパック用のAVケーブル(1,000円)、カーアンテナ(3,800円)があるぞ。

## ハード開発担当が語るゲームギア

カラーで楽しめるハンディゲーム機。こんな先進的なハードが考えられたのは今から6年前だった…。

水永雅敏  
松本靖之

水永 メガドライブの次の商品は何にするかと検討し、アウトドアで自由に遊べるハンディタイプということに決めたのです。松本 液晶画面を使い、どこでも遊べるというコンセプトで、発売の2年ぐらい前には大まかな仕様が決まりましたね。仮に「ゲームギア」という呼び名で開発を進めていたのが、そのまま製品名になりました。水永 初めから、できればカラー、しかもできるだけ大きな画面でやりたいと考えたんですが、その場合問題は値段なんです。最初に設計してみたら50,000円ぐらいにな

った。いくら高くても20,000円以下にはしようコストを下げる苦労をしました。液晶板というのは初めは1枚の大きな板で、それを切って使っているんです。で、中途半端な画面サイズにすると、あまりが出て無駄になる。これをなくして、かつ少しでも大きな画面サイズにしようとした結果3.2インチということになったんです。形状も、当初は縦型画面もやってみましたし、持ちやすさなどいろいろ研究しました。厚みやボタンの位置など、できるだけ小さく、かつ持ちやすく。重さも極力抑えようと。電池寿命も4時間は絶対にキープしたかった。バックライト用蛍光管の効率を良



発表時のイラストが、配線上の都合で変更された。当初は、端子部分にTV出力も検討されていた。

くするというのが1つの課題でしたね。松本 消費電力を抑えるための効率計算で、部品の選択など結構苦労してます。MDと比べてG Gは8ビットなんだから安くしろとつつかれるんですが(笑)、集積度が高いし、画面も付いてるからコスト高になってくるんです。でも、中の基板は発売以降も、実質的に4回設計変更を行って、コストダウンと若干の性能向上をはかっています。

S Gシリーズからセガ家庭用機すべてを手掛けている水永部長(右)と、現在も本体やチューナーパックなどの性能向上をはかる松本氏。

WEL COME TO HANDY GAME MACHINE WORLD



## GG STAFF INTERVIEW

プロマネチームに聞くゲームギアのNOW&amp;NEXT

今年に入って新体制を発足させたセガ。ハード別のプロダクトマネージメント制と、ソフト制作のプロデューサー制を導入し、強力なプロモートを展開する。ゲームギアチームの狙いは、もちろんハンディゲーム機シェアNo.1だ。その意気込みを各責任者が語る!

「カラーでダントツ」を広め  
シェアNo.1をもらいます

—— GGの販売はかなり好調のようですね。

小桜 '93年度は40万台を出荷しました。つまり4年間の累積125万台のうち、3割近い台数を出荷したことになります。またプラスワンパックが非常に評判がよく、クリスマスなどにかなり売れました。

—— ソフトも充実してきましたよね。

鋒山 一時期はサードパーティーさんの数も減って、辛かったんですが、その間を支えた内部や外注先の開発者が手慣れてきましたから、かなりクオリティの高い作品を提供できるようになりました。

—— 以前に比べ見やすくなったと思うのですが。

鋒山 グラフィックデザイナー達がGGの特性を十分に把握した上で、液晶画面で見やすいグラフィックを追求しています。それが実を結んでいるのではないのでしょうか。誕生以来4年間、基本的にハードは大きく変わっていませんが、ソフト開発のテクニックにはたくさんの蓄積ができています。



ゲームギア  
ソフトプロデューサー 鋒山元茂

サードパーティーを含め、別々に進められていたGGソフトの企画・開発を統括し、現在から将来のラインナップバランスをはかるソフト・プロデューサー。

—— ユーザーはどんな層が多いですか？

小桜 これまではメガドライブから入ったユーザーが多かったのですが、最近売上げを伸ばす要因になった新規購入者は小学生や女性です。実際の使われ方は、家でテレビが使えない時が多いようです。今後はさらに、気軽に、ハンディで、カラーで、低価格で、それにパーソナルでというハードの基本性能を生かしたいろいろな使い方を提案していきたいですね。発売を予定している新形式の充電式バッテリーパックなどで用途はさらに広げられるはずです。

鋒山 将来的には携帯用情報端末みたいな使い方もできればいいなと思っています。

—— 今後のタイトルはどんなものがありますか？

小桜 4月からの1年は、40タイトル以上と、これまでにないラインナップを予定しています。コアターゲット(小学生)に向けた人気キャラクターものやJリーグものなども夏から投入します。

鋒山 これまでは業務用やMD作品の移植が中心でしたが、これからはGGオリジナル作を前面に押し出し、逆にMDなどに移植されるようなソフトを作っていきたいと思います。

—— BEメガ読者の年齢層が楽しめるソフトは？

鋒山 アダルト層が十分楽しめるよう、麻雀や競馬、ゴルフなどの定番ゲームを定期的に提供していく予定です。またメガドラの中でいいソフトはGGにも登場させます。ただ、単なる移植というわけではなく、同じキャラクターを使っている、あくまでも別のゲームとして楽しめるものです。

小桜 サードパーティーも、かなり期待できるメーカーさんからのタイトルが年末から来春の春にかけてまとめて発売されるでしょうね。



ゲームギア  
プロダクトマネージャー 小桜尚司

従来、縦割りだった企画・開発、マーケティング、営業、プロモーションの専門部署をとりまとめ、マネジメントしていくGGプロダクトマネージャー。

—— 超大容量ソフトの登場はありますか？

鋒山 技術的には32Mも可能ですが、当然価格も上がってしまいます。あくまでも子どものお小遣いで買える範囲内にと、今は4Mが上限ですね。

小桜 今後は低価格のソフトも検討しています。子どもたちは限られたお金の中でソフトを買ってくれるのですから、ユーザーフレンドリーな部分を大事にしなければいけないでしょう。容量の大きさやCPUの能力ではなく、ゲームそのものが楽しいかどうか、ソフトを買うポイントですから。

—— これからのプロモーションや販売の計画は？

小桜 今年いっぱい100万台を販売し、ハンディ機のシェアナンバー1を目指します。認知経路をみるとテレビが強いようですから、テレビ宣伝を増やす計画をしていますし、夏頃には異業種メーカーと組んだ大々的なキャンペーンを予定しています。流通側も販売に力を入れてくれるようになっていますから、新作ソフトだけでなく、定番ソフトを店頭に並べるように進めています。読者からのリクエストがあれば、再販をどんどん検討しますよ。

## HANDYSIZE MEGADRIVE

MEGA JETで  
メガドラカートリッジだって飛び出せる!

もともとこのハードは、日本航空(JAL)が国際線の機内サービス用にと、セガと共同開発したもので、昨年7月からサービスが開始され好評を得ている。機内に積み込むことを前提として開発されたため徹底した軽量化がはかられ、素材も耐火性に優れたものが使用されている。6 Bパッド一体型で、サイズは

従来の半分。メガCDが接続できない点を除けば、機能はまったく同じだ。今のところカーアダプタなどのオプションが発売されていないため、アウトドアで活用するにはちょっと工夫が必要だけど、携帯性に優れているから、連休の旅行や里帰りに持って行けば、退屈なくすみそうかな。定価は15,000円だ。



上部にはA/V出力端子とACアダプタ端子(共にMD2と共通)、カートリッジスロットがある。



下部にはステレオヘッドホン端子とボリューム、それに2P用のコントロール端子が備わっている。

## SPEC

|                                       |                        |
|---------------------------------------|------------------------|
| CPU                                   | 68000(8MHz)・Z80A(4MHz) |
| RAM                                   | 72Kバイト                 |
| VRAM                                  | 64Kバイト                 |
| サウンド                                  | FM、PSG、PCM音源           |
| サイズ                                   | 224.0×94.0×47.8(mm)    |
| 重量                                    | 約310g                  |
| 電源                                    | DC10V/7W(専用ACアダプタ使用)   |
| ヘッドホン端子(ミニプラグ・ボリュームつき)、コントロール端子(2P用)、 |                        |

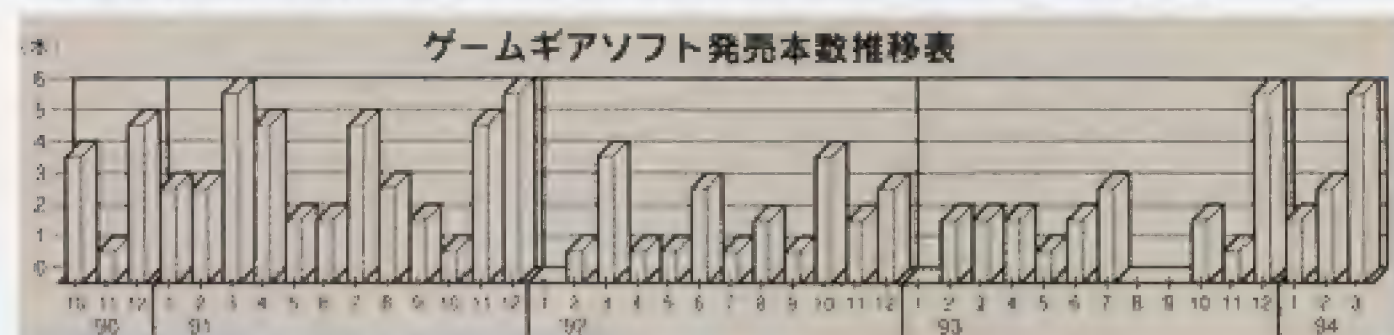




90・10・6 ▶ 93・3・25

## GG ALLSOFT LINEUP

総天然色で咲きほこる108タイトルを一気に紹介

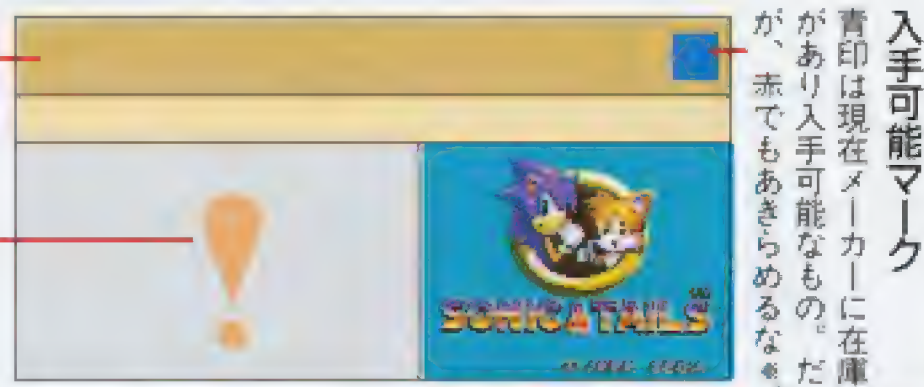


'93年の10月6日の本体発売以来、GGソフトは月1〜4本のペースで増加。ついにトータルで108本を数えるまでになった。そこで今回は、発売済みの全GGソフトを紹介。名作コレクションやお薦めソフトをぜひプレイしてもらいたいし、すべてプレイすれば煩惱さえも吹き飛ばせるか……!?

## リストの見方

名作コレクションソフト  
帯がゴールドのソフトは名作シリーズ。ぜひ揃えておきたい3本だ。

お薦めマーク  
!マークはセガ・プロマネスタッフと編集部が吟味した推薦ソフト。



入手可能マーク  
青印は現在メーカー在庫があり入手可能なもの。だが、赤でもあきらめるな。

| スーパーモナコGP                                                                                 | コラムス                                                                                     | ペンゴ                                                                                           | 斬GEAR                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| セガ/90/10/6 / 3,500円/RAC/VS<br>業務用で大ヒットした、同名体感レーシングゲームを移植。全16戦を脱出。グランプリモードと練習用モードが用意された。   | セガ/90/10/6 / 2,900円/PUZ/VS<br>上から降ってくる3個の宝石を並び換え、同じ色を縦横斜めに3つ以上そろえて消していく落ちモノアクションパズル。     | セガ/90/10/6 / 2,900円/ACT<br>往年の名作アクションをGGに移植。動かしたり壊したりできるアイスブロックを利用し敵を倒そう。全64面、デモも再現。          | ウルフチーム/90/10/27 / 3,800円/SLG/VS<br>パソコン、MDで発売された歴史SLGのアレンジ版。関ヶ原の戦い前夜を舞台に、日本全土が東西二手に分かれて戦う。 |
| 対戦麻雀 好牌                                                                                   | ワンダーボーイ                                                                                  | 倉庫番                                                                                           | G-L.O.C                                                                                    |
| セガ/90/11/10 / 3,500円/TAB/VS<br>ロングセラーとなった、オーソドックスな2人麻雀。現在は続編の「対戦麻雀好牌2」も発売されているが、販売は継続中。   | セガ/90/12/8 / 3,500円/ACT<br>全8エリアからなる横スクロールアクションで、業務用の移植版。敵を攻撃できる石オノや、スケートボードを利用しよう。      | リバーヒルソフト/90/12/15 / 3,800円/PUZ<br>パソコンゲームで大ヒットしたパズル、「倉庫番」の移植版。倉庫内に散らばった荷物を所定の位置に収めよう。全300面。   | セガ/90/12/15 / 3,500円/SHT/VS<br>業務用の同名体感シューティングをGGにアレンジ移植。制限時間内に決められた数の敵機を撃墜するのがゲームの目的。     |
| ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮                                                                          | 上海II                                                                                     | ザ・プロ野球'91                                                                                     | タロットの館-House of Tarot                                                                      |
| セガ/90/12/22 / 3,500円/RPG<br>全30フロアからなる迷路を冒険するフィールド型RPG。マップ自動生成システムにより、毎回変化のある冒険が楽しめる。     | サン電子/90/12/27 / 3,800円/TAB<br>パソコン版でヒットした、名作テーブルゲームの続編。牌の山から同じ模様の牌を2個1組で取り、牌がなくなればクリア。   | セガ/91/1/26 / 3,500円/SPT/VS<br>マークIII版「ザ・プロ野球ベナントレース」のアレンジ版。登場選手は実名、合成音声つき。TV中継風の画面構成が特徴。      | セガ/91/1/26 / 3,500円/TAB<br>タロット占いソフト。恋愛専門のナナ、成績や仕事の悩みに答えるレジナ、全体運を占うルドという3人の占い師が選べる。        |
| パックマン                                                                                     | サイキック ワールド                                                                               | ポップブレイカー                                                                                      | JUNCTION                                                                                   |
| ナムコ/91/1/29 / 3,500円/ACT/VS<br>モンスターから逃げつつパックマンを操作し、通路上のドットエサを食べる。ナムコ参入第1弾、コーヒープレイクも再現。   | セガ/91/2/22 / 3,500円/ACT<br>地下洞窟や水の洞窟を舞台にした横スクロールアクション。アイテムによる武器のパワーアップや、体力回復のESPが特徴。     | マイクロキャビン/91/2/23 / 3,800円/SHT/VS<br>全30面からなるアクションパズル。各ラウンド内に用意されたボスを、反射壁などのトラップを利用して破壊するのが目的。 | マイクロネット/91/2/24 / 3,000円/PUZ<br>コナミの「キューブリック」をアレンジ移植。仕掛けを利用して通路ブロックを動かし、ボールの通過道を作ろう。全50面。  |
| ウッティポップ                                                                                   | チェイスH.Q.                                                                                 | ヘッドバスター                                                                                       | ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン                                                                       |
| セガ/91/3/1 / 2,900円/ACT<br>マークIII版名作ブロックくずしをGGに移植。特定の積木をくずして現れるアイテムを使い、自分なりの攻略ルートを作れ。      | タイトー/91/3/8 / 3,800円/RAC/VS<br>業務用で大ヒットしたカーチェイスゲームの移植作。ミッションやタイヤ等のパーツセレクト機能が新たに追加。全5面。   | メサイヤ(NCS)/91/3/15 / 3,500円/SLG<br>ミニ四駆感覚でパーツを組み立てたロボットを、相手のロボットと戦わせるSLG。半リアルタイム制コマンドを採用。      | セガ/91/3/21 / 3,800円/ACT<br>同名タイトルのMD横スクロールアクションをGGにアレンジ。2メガROM初採用により(当時)、キャラの動きがなめらか。      |
| キネティックコネクション                                                                              | デビリッシュ                                                                                   | ギアスタジアム                                                                                       | スーパーゴルフ                                                                                    |
| セガ/91/3/29 / 3,800円/PUZ<br>ファミコンなどで発売された、動く絵合わせパズルの移植版。用意された絵は7種類、難易度別に3種のゲームモードあり。       | GENKI/91/3/29 / 3,800円/ACT<br>縦横スクロール型のブロックくずし。2種類のパドルを同時に操作し、ステージ最後にあるゴールへボールを運べ。全8面。   | ナムコ/91/4/5 / 3,500円/SPT/VS<br>名作野球ゲーム「ファミスタ」をGGにアレンジ移植。選べる球場は2種類、操作方法はすべてファミスタに準じている。         | シグマ商事/91/4/19 / 3,800円/SPT<br>南国リゾート風のコースを舞台にしたゴルフゲーム。競技種類はストローク、マッチプレーの2つ。4種類のキャラが選べる。    |
| The GG・忍                                                                                  | スクウィーク                                                                                   | 紫禁城                                                                                           | マッピー                                                                                       |
| セガ/91/4/26 / 3,800円/ACT<br>MD版「スーパー忍」をGGにアレンジ移植。忍術を駆使し、敵本拠地に潜入せよ。MD版同様、古代祐三氏が音楽を担当。       | ビクター音楽/91/4/26 / 3,800円/ACT<br>フランス産アクションゲームを移植。敵や落とし穴などのトラップをよけ、赤いタイルを通過して青色に変えよう。全99面。 | サン電子/91/4/27 / 3,800円/PUZ<br>「上海」+「倉庫番」風の、麻雀牌を使った思考型パズルゲーム。もともとは業務用として発表されていた作品。難易度は高め。       | ナムコ/91/5/24 / 3,500円/ACT/VS<br>業務用の名作コミカルアクションを移植。ストーリーモード「御先祖様の冒険」、対戦プレイなどが新たに追加されている。    |
| 琉球                                                                                        | がんばれゴルビーノ                                                                                | ハレーウォーズ                                                                                       | まじかる☆タルるートくん                                                                               |
| フェイス/91/5/31 / 3,800円/PUZ/VS<br>パソコン版からの移植作。トランプのカードを組み合せ、高いポーカーの役を作るのが目的。GG版はクリア後のデモが追加。 | セガ/91/6/21 / 3,500円/ACT<br>革命を起こした人民達に、食糧や資材を運ぶためにゴルビーノが頑張る……という、ちょっと危ない設定のアクションゲームだ。    | タイトー/91/6/21 / 3,800円/SHT<br>業務用のパワーアップ型縦スクロールシューティングの移植版。フルパワー時の自機の弾は、画面半分を占めるほどハデ。          | ツクダアイデアル/91/7/5 / 3,980円/SHT<br>同時期に同名タイトルのMDアクションが出たが、あれとは別モノ。少年ジャンプ誌に連載していた人気コミックのゲーム化。  |



# BEEP! GAMEGEAR SPECIAL

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

|                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>マジカル・パズル・ポビルズ</b> ■<br>テンゲン/91/7/12/4,800円/PLZ<br>敵を避けつつ各ラウンドにあるブロックを壊していき、王女を救出するのが目的というパズルゲーム。レジャー機能つき。<br>               | <b>ファンタジーゾーンGear</b> ■<br>サンリツ電気/91/7/19/3,900円/SHT<br>業務用の名作横スクロールシューティングをGGにアレンジ。ゲームシステムは業務用とほぼ同じ。美麗グラフィックがウリ。<br>               | <b>グリフォン—GRIFFIN—</b> ■<br>RIOT日本テレネット/91/7/26/3,800円/SHT<br>ゲーム内容は普通の縦スクロールシューティングだが、ステージクリアごとに美少女ミントの姿が拝める特典がある(?)。<br> | <b>ワギャンランド</b> ■<br>ナムコ/91/7/26/4,000円/ACT<br>ファミコン版「2」の続編として作られた横スクロールアクション。ボスの対決は神経衰弱などのパナールゲーム。全22面。<br>               |
| <b>ラスタンサーガ</b> ■<br>タイター/91/8/9/4,500円/ACT<br>海外で大ヒットした業務用アクションをGGに移植。勇者ラスタンを操り、城内のドラゴンを倒して姫を救出せよ。全7面。<br>                     | <b>アウトラン</b> ■<br>セガ/91/8/9/3,500円/RAC/VS<br>名作体感ドライブゲームの移植作。市街地や砂漠、花畑といった10コースを、規定時間内に走破せよ。8通りのルートが選べる。<br>                       | <b>エターナルレジェンド 永遠の伝説</b> ■<br>セガ/91/8/9/4,500円/RPG<br>ドラクエ型のフィールドRPG第1弾。伝説の黄金の地「ミレニアム」を探すため、未開の地で若者達が冒険を繰り広げる。<br>         | <b>バット&amp;バター</b> ■<br>セガ/91/9/27/3,500円/SPT<br>ゲーム図書館の「バターゴルフ」のGG移植版。ゲーム内容はピンボール+ゴルフ。全36ステージ、難易度設定モードあり。<br>            |
| <b>対戦型大戦略G</b> ■<br>システムソフト/91/9/28/4,800円/SLG/VS<br>ロングセラーを続ける同名タイトルのパソコンSLGの移植作。自軍の兵器ユニットを駆使し、相手国の首都を占領せよ。<br>               | <b>ギャラガ'91</b> ■<br>ナムコ/91/10/25/3,500円/SHT<br>PCエンジン版「ギャラガ'88」をアレンジ移植。自機が2機合体すると攻撃力がアップする。ダンシングステージも再現だ。<br>                      | <b>忍者外伝</b> ■<br>セガ/91/11/1/3,500円/ACT<br>ファミコンで好評だった「忍者龍剣伝」をアレンジした作品。ステージ間に流れるビジュアルシーンがウリ。全4面+α。<br>                     | <b>アックスバトラー・ゴールデンアックス伝説</b> ■<br>セガ/91/11/1/3,800円/ARPG<br>オリジナルのアクションRPG。移動時はフィールド型RPG、洞窟などのイベント時は横スクロール型アクション仕立て。<br>   |
| <b>クニちゃんのゲーム天国</b> ■<br>セガ/91/11/22/3,800円/TAB<br>すごく、テニス、大富豪、こらもズ(落ちモノアクションパズル)の4本を1つにまとめた作品。シナリオモードが熱い。<br>                | <b>GGアレスタ</b> ■<br>コンパイル/91/11/25/4,800円/SHT<br>コンパイルのお家芸、超高速スクロールも再現した縦スクロールシューティング。10段階もの派手なパワーアップがウリ。<br>                     | <b>ベルリンの壁</b> ■<br>KANEXO/91/11/29/3,800円/ACT<br>スコップで掘った穴に敵を落とし、すかさず埋めればOKという、現代版「平安京エイリアン」。敵を落とす高さがポイント。<br>          | <b>スペースハリアー</b> ■<br>セガ/91/12/6/3,500円/SHT<br>業務用体感シューティングの代表作のアレンジ版。ゲームシステムは名作マークIII版と同じだが、敵キャラのデザインが一新。<br>           |
| <b>ドナルドダックのラッキータイム</b> ■<br>セガ/91/12/20/3,800円/ACT<br>ディズニーシリーズ第2弾。ドナルドを操り、木槌やフリスビーなどのアイテムを使って相手をやつつけよう。全7面。<br>             | <b>アーリエル クリスタル伝説</b> ■<br>セガ/91/12/27/4,500円/SLG<br>「ファイアーエムブレム」タイプの本格派ファンタジーSLG。キャラクターデザインは「モンスターメーカー」の九月姫氏。<br>                | <b>フレイ〜修行編〜</b> ■<br>マイクロキャビン/91/12/27/4,500円/ACT<br>パソコン版RPG「サーク」に登場する脇役の女の子、フレイが大活躍する縦スクロールアクション。5種類の魔法がイデ。<br>       | <b>ヘビーウェイトチャンプ</b> ■<br>シムス/91/12/27/4,200円/SPT/VS<br>ヘビー級の世界チャンピオンを目指すボクシングゲーム。プレイヤーはチャレンジャーとなり、4人の世界ランカーと闘う。<br>      |
| <b>ソニック・ザ・ヘッジホッグ</b> ■<br>セガ/91/12/28/3,800円/ACT<br>MDの傑作横スクロールアクションを移植。スペシャルステージはGGオリジナル、音楽は古代祐三氏が担当。全6+α面。<br>             | <b>ポケット雀荘</b> ■<br>ナムコ/92/2/7/3,500円/TAB/VS<br>定番の麻雀ソフトをナムコがアレンジ。11人の雀士と打つフリー対局と通信対局に加え、RPGモードの麻雀珍道中が追加。<br>                     | <b>ファンタシースターアドベンチャー</b> ■<br>セガ/92/3/13/3,500円/ADV<br>PSの世界をプレイヤーが冒険するGG初のテキスト型アドベンチャー。アルゴリズム太陽系が舞台だが、物語はオリジナル。<br>     | <b>エイリアンシンドローム</b> ■<br>シムス/92/3/19/4,500円/ACT/VS<br>1987年に発表された同名タイトルの業務用アクションの続編。4種のパワーアップアイテムを駆使し、エイリアンを倒せ。<br>      |
| <b>バスターボール</b> ■<br>リバーヒルソフト/92/3/20/3,800円/SPT<br>フットボールをベースにした格闘スポーツ。敵選手を火の玉アタックで攻撃し、そのスキにゴールを決めろ。全9チーム。<br>               | <b>モンスターワールドII ドラゴンの罠</b> ■<br>セガ/92/3/27/3,800円/ACT<br>マスターシステム用のソフト、「Wonder Boy The Dragon's Trap」の移植版。MD版「ワンダーボーイII」の続編だ。<br> | <b>超プロ野球'92</b> ■<br>セガ/92/4/24/3,500円/SPT/VS<br>「ザ・プロ野球'91」の続編。選手やチームがすべて実名で登場するのは前作と同じだが、画面構成がバックネット側からに変更。<br>       | <b>ジョー・モンタナ フットボール</b> ■<br>セガ/92/5/22/3,800円/SPT/VS<br>天才QBの名を冠したアメフトゲーム。実在する28のNFLチームが登場、23種の多彩なフォーメーションプレイが楽しめる。<br> |
| <b>ひょっこりひょうたん島</b> ■<br>セガ/92/6/2/3,500円/ACT<br>火山の爆発でどこかに飛ばされた4人の仲間を救うべく、トラヒゲ達がひょうたん島を操る。「リバーパトロール」と同じ。<br>                 | <b>エアリアルアサルト</b> ■<br>セガ/92/6/5/3,500円/ACT<br>マスターシステムからのリメイク作品。横スクロールシューティングだがバランスは良し。6段階にパワーアップ、全4面。<br>                       | <b>ぎゅわんぶらあ自己中心派</b> ■<br>セガ/92/6/12/3,800円/TAB/VS<br>麻雀コミックをゲーム化した作品として人気の高い「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のGG移植版。登場キャラクターは24人。<br>      | <b>オリンピックゴールド</b> ■<br>セガ/92/7/24/3,800円/SPT/4P<br>「ハイパーオリンピック」形式(ボタン連打&タイミングが勝負)のスポーツゲーム。競技は砲丸投げや水泳などの計7種目。<br>        |
| <b>炎の闘球児ドッジ弾平</b> ■<br>セガ/92/8/7/3,500円/SPT<br>コマンド制を採用したドッジボールゲーム。反射神経より試合を組み立てていく戦略が必要。必殺技の応酬はまさにマンガ。<br>                  | <b>アイトン・セナ スーパーモナコGP I</b> ■<br>セガ/92/8/28/3,800円/RAC/VS<br>アイトン・セナの全面監修を経て作られた3DタイプのF1ゲーム。16の各コースごとにセナ自身のアドバイスが聞ける。<br>         | <b>シャダムクルセイダー 遙かなる王国</b> ■<br>セガ/92/9/18/5,500円/RPG<br>全5章からなる、RPG風アドベンチャー。アラビヤを舞台に、シャダム王子の新たな冒険が描かれる。4人パーティ制。<br>      | <b>ファンタシースター外伝</b> ■<br>セガ/92/10/2/4,500円/RPG<br>セガの看板RPGであるファンタシースターの世界を舞台にした、ドラクエ型のフィールドRPG。ビジュアルが大幅に追加。<br>          |
| <b>IN THE WAKE OF VAMPIRE</b> ■<br>シムス/92/10/23/4,500円/ACT<br>ドラキュラを題材にしたアクション。全5面、計13ステージからなる冒険の舞台は怪人形館、墓場、古城などホラー感覚満点。<br> | <b>バットマン・リターンズ</b> ■<br>セガ/92/10/23/3,500円/ACT<br>全5ステージからなる縦横スクロールアクション。ワイヤーアクションを駆使して進み、キャットウーマンとペンギンを倒せ。<br>                  | <b>チャックロック</b> ■<br>セガ/92/10/30/3,500円/ACT<br>ポインポインと腹を突き出して敵を攻撃する変な原始人、チャックロックが活躍する横スクロールアクション。デキはX。<br>               | <b>ソニック・ザ・ヘッジホッグ2</b> ■<br>セガ/92/11/21/3,800円/ACT<br>宿敵Dr.エッグマンにさらわれた相棒テイルスを救出せよ。MD版にはないトロッコなどの新フィーチャーが追加された。<br>       |

© The Walt Disney Company © 片山まさゆき/講談社 © GAME ARTS/YELLOW HORN © 井上ひさし/山本譲久・ひとみ座・NEP © こした てつひろ・小学館・テレビ東京



|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ベアナックル</b><br>セガ/92/11/27/3,500円/ACT/2P<br>MDで好評だった格闘アクションの移植版。選べるキャラはアクセルとブレイズのみ。音楽はMD版同様古代祐三氏が担当。                | <b>The GG忍Ⅱ</b><br>セガ/92/12/4/3,500円/ACT<br>各ステージに捕らえられた仲間を救い出し、クリスタルを探し出すのが目的の忍者アクション。ステージ間の行き来が可能。                      | <b>クニちゃんのゲーム天国PART2</b><br>セガ/92/12/18/3,500円/ETC<br>カートレース、ボーリング、風船割り、ジグソーパズルといった4本のミニゲームを1本に収めたパーティーゲームの続編。     | <b>シャイニング・フォース外伝I〜運命・邪神の国へ〜</b><br>セガ/92/12/25/5,500円/RPG<br>MD版「シャイニング・フォース」の20年後を描いたタクティカルRPG。システムはMDと同じ。自軍のメンバーは計18名。  |
| <b>レミングス</b><br>セガ/93/2/5/3,500円/PUZ/VS<br>画面上部のハッチから飛び出すレミング達に命令を出し、ゴールまで規定数以上のレミングを導く名作パズルアクション。                    | <b>ウィンブルドン</b><br>セガ/93/2/26/3,200円/SPT<br>RPG風の要素が入ったツアーモードとノーマルモードの2つが用意されたテニスゲーム。COM協力によるダブルスもOK。                      | <b>ぶよぶよ</b><br>セガ/93/3/19/3,500円/PUZ/VS<br>あの「テトリス」に次ぐ落ちモノアクションパズルの定番、「ぶよぶよ」のGG版。対戦ぶよぶよと、なぞなぞモードが追加。              | <b>ミッキーマウスの魔法のクリスタル</b><br>セガ/93/3/26/3,800円/ACT<br>ディズニーシリーズ第3弾。湖や城といった多彩な冒険を舞台に、ミッキーが大活躍。各キャラのなめらかな動きに注目。               |
| <b>プロ野球GGリーグ</b><br>セガ/93/4/28/4,500円/SPT/VS<br>'93年度の最新選手データを使ったセガ製GG野球ゲーム第3弾。選べる球場は2つ、ゲームシステムはファミスタライク。             | <b>GGドラえもん ノラのすけの野望</b><br>セガ/93/4/28/3,800円/ACT<br>22世紀の未来からやってきた大悪党、ノラのすけからのび太達を救い出せ。時代別に分かれた全4面をドラえもんが大活躍。             | <b>Kick &amp; Rush</b><br>シムス/93/5/28/4,500円/SPT/VS<br>シンプル操作が売りの、オーソドックスなサッカーゲーム。フォーメーションチェンジ、ポジション変更などの設定が可能。   | <b>トム&amp;ジェリー</b><br>セガ/93/6/25/3,800円/ACT<br>お茶の間でおなじみのTV番組「トムとジェリー」をゲーム化。2種類のジャンプを使い、逃げるジェリーを追え。全5面。                   |
| <b>シャイニング・フォース外伝I〜邪神の覚醒〜</b><br>セガ/93/6/25/5,500円/RPG<br>タクティカルRPG「シャイニング・フォース外伝I」の続編。敵の思考ルーチンが改善され、戦闘シーンも迫力アップ。     | <b>ああ播磨灘</b><br>セガ/93/7/2/3,800円/SPT<br>現在コミックモーニングで連載中の同名相模漫画のゲーム化。ジャンプしたり必殺技が使えるりと、格闘モノの要素もある。                         | <b>ベアナックルⅡ</b><br>セガ/93/7/23/3,800円/ACT/2P<br>MDの人気格闘アクションの続編を移植。選べるキャラは3人、オリジナルの超必殺技が付き、アレンジも良好。全8面。            | <b>ジュラシック・パーク</b><br>セガ/93/7/30/3,800円/ACT<br>'93年夏にヒットした映画のゲーム化。シューティング&アクションという2部構成で、恐竜の描き込みが見もの。全5面。                  |
| <b>GGアレスタⅡ</b><br>セガ/93/10/1/3,800円/SHT<br>好評だった超高速縦スクロールシューティングの続編。スクロールスピードはさらにアップ。難易度はかなり高め。全6面。                 | <b>ULTIMATE SOCCER</b><br>セガ/93/10/29/3,800円/SPT/2P<br>ワールドカップがモデルのサッカーゲーム。64カ国ものデータ、豊富なオプション設定機能付き。ゲームモードは4種類。         | <b>ソニック&amp;テイルス</b><br>セガ/93/11/19/3,800円/ACT<br>GGソニックシリーズ第3弾。MD版「2」をベースに、+αの魅力が満載。空を飛べるテイルスをマイキャラとして操作可能。    | <b>魔導物語I 〜3つの魔導球〜</b><br>セガ/93/12/3/5,500円/RPG<br>パソコン版で好評の3D型ダンジョン型RPG。サンプリングボイス機能がついており、ゲーム中は常にキャラがしゃべる。              |
| <b>なぞぶよ2</b><br>セガ/93/12/10/4,500円/PUZ<br>プラスワンに同梱されていた「なぞぶよ」の第2弾。新たに200問が追加され、エディットも30問まで記録可能。25問ごとにデモ。            | <b>対戦麻雀・好牌Ⅱ</b><br>セガ/93/12/17/3,800円/TAB/VS<br>クセ者ぞろいの雀士7人を相手にリーグ戦を競う麻雀ソフト。フリー麻雀、アイテム麻雀など豊富なゲームモードを用意。                 | <b>ドナルドダックの4つの秘宝</b><br>セガ/93/12/17/3,800円/ACT<br>ディズニーシリーズ第4弾。最初に用意された4つのステージから、任意のステージを選べるのが特徴。全4+α面で構成。      | <b>フェイスボール2000</b><br>リバーヒルソフト/93/12/17/4,500円/ACT/VS<br>海外で大ヒットした3D迷路型アクションをGGに移植。ニコニコ顔のキャラが主人公というシュールなゲーム展開が特徴。       |
| <b>モータルコンバット</b><br>アクレイトジャパン/93/12/17/4,800円/ACT/VS<br>海外メーカーMIDWAY製の対戦格闘ゲームを移植。7人の格闘家を操り、邪悪な破壊僧を倒せ。キャラの大きさは必見モノ。  | <b>バトルロード</b><br>セガ/94/1/14/3,800円/ACT<br>NESの人気アクションをGGに移植。各キャラの動きやステージ構成、グラフィックもほぼ忠実に再現。主人公はカエル。                      | <b>リディック・ボウ・ボクシング</b><br>セガ/94/1/21/3,800円/SPT/VS<br>元世界ヘビー級チャンピオン、リディック・ボウの名を冠したボクシングゲーム。25人の世界ランカーと戦い頂点を目指せ。  | <b>バスターファイト</b><br>セガ/94/2/11/3,800円/ACT/VS<br>GG格闘ゲーム第2弾。タイプの違う4キャラの中から一人を選びプレイする。強力な必殺技と豊富な通常技を使いわけろ。                 |
| <b>ウインターオリンピック</b><br>セガ/94/2/11/3,800円/SPT<br>冬季オリンピックで行われた10種競技にチャレンジ。ボブスレーやジャンプ、大回転などでメダルを競う。マニア度高し。             | <b>T2 THE ARCADE GAME</b><br>アクレイトジャパン/94/2/25/4,800円/SHT<br>業務用のガンシューティングを忠実に移植。マシンガンとバズーカという2種の武器を使って機械どもを倒せ。操作に難あり。  | <b>マクドナルド・ドナルドのマジカルワールド〜</b><br>セガ/94/3/4/3,800円/ACT<br>悪い魔法使いが操るモンスターを魔法で解き、3人の仲間を救え。ドナルドが主人公の、縦横スクロールのアクション。  | <b>エコー・ザ・ドルフィン</b><br>セガ/94/3/11/3,800円/ACT<br>MD版「エコー・ザ・ドルフィン」を忠実に移植。謎解きやシステムはMD版と同じ。電源オン時にイルカの肉声が聞けるぞ。                |
| <b>ソニックドリフト</b><br>セガ/94/3/18/4,800円/RAC/VS<br>超高速ドリフトが楽しめるレース。選べるマシン(ドライバー)はソニックシリーズの4人。走行タイムが全コース記録可能。            | <b>幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜</b><br>セガ/94/3/18/3,800円/ACT<br>少年ジャンプ誌に連載中のコミックをゲーム化。基本は横スクロールアクション。ボス戦は3D風フロントビュー型バトル。             | <b>アラジン</b><br>セガ/94/3/25/3,800円/ACT<br>同名のディズニー映画をゲーム化。映画の名シーンがストーリーにそって忠実に再現されているのがウリ。全6面の構成。                 | <b>スクラッチゴルフ</b><br>ビック東海/94/3/25/4,800円/SPT/VS<br>定番ゴルフゲーム最新作。プレイヤー、COMがそれぞれ2人1組になって全18コースの総打数を競うスクラッチモードつきだ。           |

## 急告 ゲームギア読者レースに参加せよ!

というわけで「B E メガ読者レース」の欄外でおなじみの予想屋様だ。何? そんな奴は知らん? そんな人はとりあえず、P.22〜23にある欄外の俺様のコーナー(小さい)と、「読者レース」のページを

隅々まで読め。そこにもあるとおり、ついにGGの読者レースが始まる。これを記念して第1回のGGソフト1位の作品を当てるクイズが開催されるわけだが、そこで俺様の登場だ。第1回GGトップはズバリ「シャイニング・フォース外伝Ⅱ」が取るとみただ。まかせな。さあ、P.24のあて先に今すぐ送れ。ソフト3本当てようぜ。

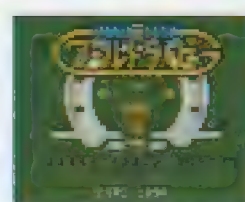


## GG NEWSOFT INTRODUCTION

幅広いユーザーを捉える期待の新作ソフトをキャッチ

108本のボリュームに圧倒されたかもしれないけど、休んでいる暇はないぞ。ここからは今月以降発売の新作をドーンと紹介だ。大作RPGやパーティーゲームなど、豊富なジャンルを取りそろえ、どんなユーザーにも対応。まずは待望の競馬シミュレーションから!!

## ワールドダービー/タントアール/女神転生外伝/GPライダー/NBA JAM



## ワールドダービー

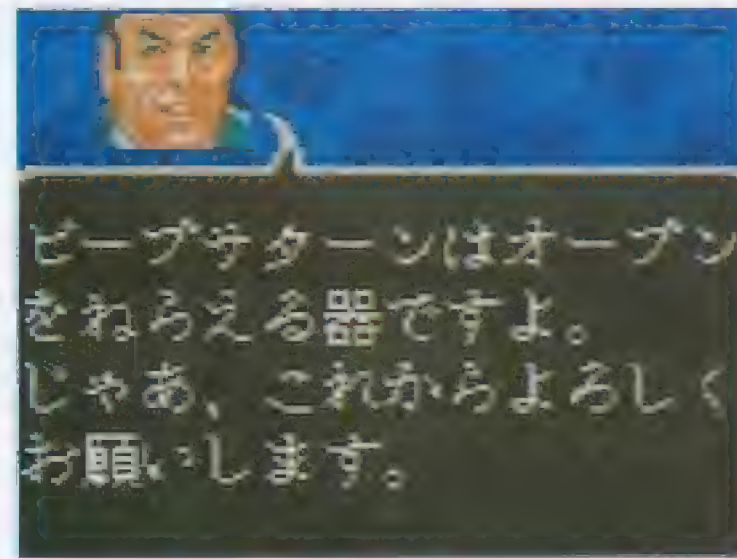
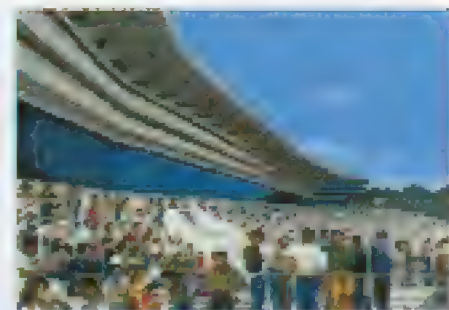
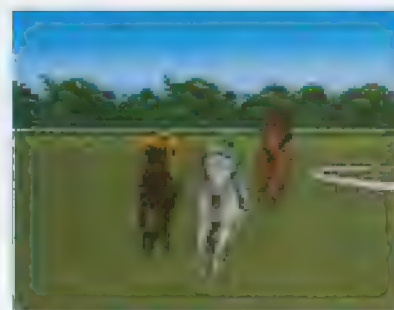
完成度90%

●CRI/5月27日発売/4,980円/SLG/4M 8人通信プレイあり

## 詳細データ満載で競馬の醍醐味が味わえる!

ここ数年、競馬の人気の高まっている。観客側もレースの結果(つまり金儲け)に心血を注ぐのではなく、自分が「特定の馬に惚れて賭ける」といった大人の楽しみ方が増えていると言う。そんな風潮の中で登場した競馬シミュレーションが、この「ワールドダービー」だ。以前の競馬ゲームは「予想紙を見て馬券を買う」という観客側の視点から描かれているものが多かったが、「ワールドダービー」は自分が馬のオーナーとなり、血統馬の組み合わせや馬を育ててレースに出

馬するという競馬の流れ全体が楽しめる作りになっている。同じタイプのゲームとしてパソコンから生まれた「ダービースタリオン」という競馬シミュレーションがあり、昨今の競馬ファンに受け大ヒットしたことは記憶に新しいところだ。GG専用として発売される「ワールドダービー」も、これ1本で馬の売買から育成、さらには大レースに出馬させることも可能。歴史に名を刻んだ馬は、引退後もメモリアルルームでその栄光を讃えられるぞ。夢は大きく、G1完全制覇だ!!

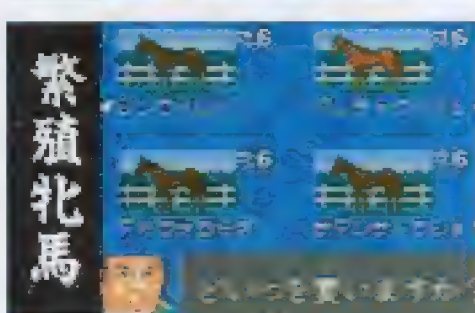
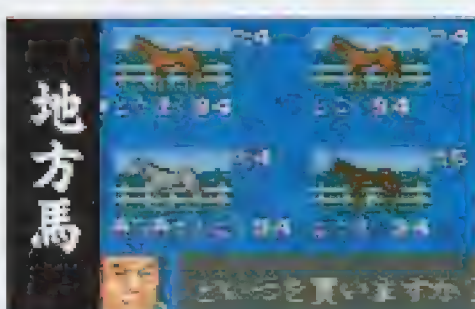
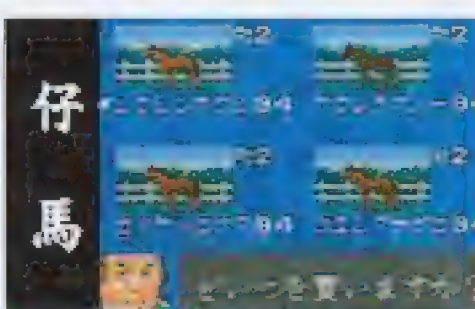
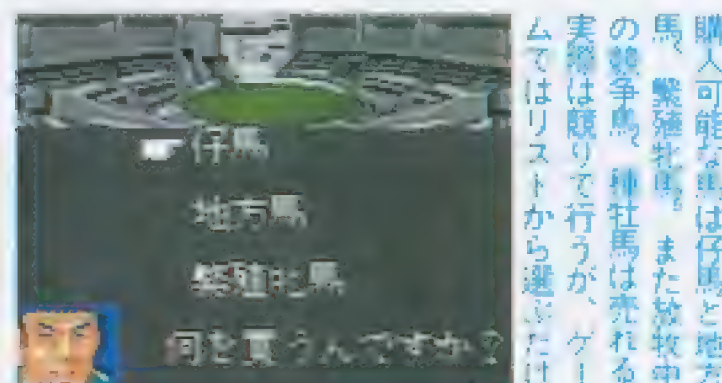


血統のいいサラブレッドでも、その素質が生かせるかどうかは指示しただけ

## 市場

## 馬主の夢がここから始まる

このゲームではあらかじめG1に出れる程度の仔馬が1頭与えられる。しかし、それだけでは資金がなかなか増えないし、馬主としての醍醐味が味わえない。そこで市場で馬の売買をしよう。未来の名馬を捜し当てろ。



## 牧場

## お馬さんを放牧してじっくり育てましょう

レースにたびたび出走させると、競争馬の体力はしだいに弱っていく。最悪の場合は疲労骨折なんてコトも起きるので、馬の調子を見はからって牧場に放牧させ、じっくりと休ませてあげよう。ここでは持ち馬の詳細なデータが見れるほか、5月には繁殖牝馬の種付け、12月には2歳仔馬の能力値がわかるようになっている。特に放牧中の競争馬の状態は常にチェックしておきたい。また、牧場内にいる馬しか売ることにはできない。

## 馬の状態は……



## 種付けしよう

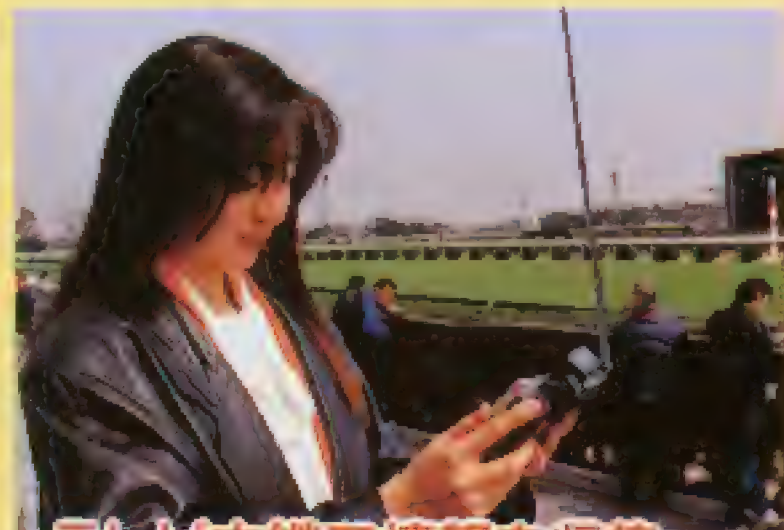
GGLADY JUNの

## ゲームギアと競馬に行こう!

セガGG担当のJUNです。ゲームギアの魅力と、競馬の面白さを読者の皆さんに何とか伝えようと、休日返上で競馬場に飛び出しました。もちろんGGを持ってですよ!

## まずはパドックで馬の調子をチェック

本日の師匠留吉くんの教えに従い、まずはパドックで出走馬の調子をチェック。初めて厩舎で見る競争馬の美しさには感動!どの馬が優勝するかなあ。



## テレビ中継で情報を収集

場内にたくさんあるテレビモニターでもオッズや馬の最新情報が流されてるけど、テレビ中継もかなりの情報ソースになるのでは。そこで「オートチューナーパック」を装着。新型は自動選局だからとっても便利なんですよ。



横浜に住む私には、中山競馬場まではちょっとした小旅行です。でも、GGがあれば退屈しません。「ワールドダービー」でレースの予習もできるしね。

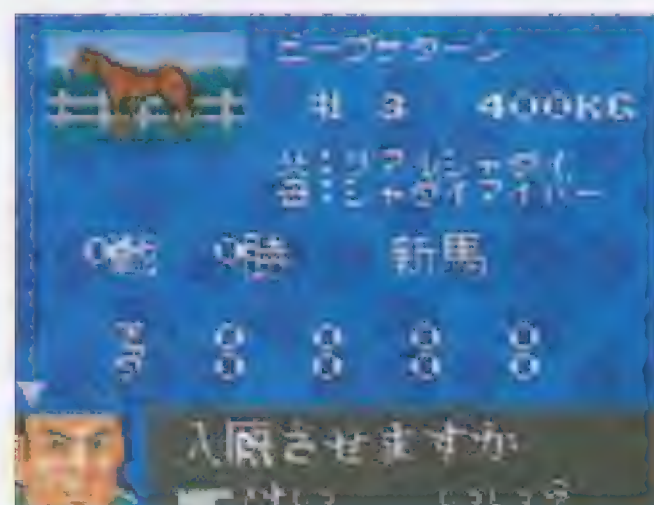




## 厩舎

### 信頼できる調教師を選び馬を万全の体調にせよ

仔馬もある程度育ったら調教開始だ。まず、どの厩舎に預けるかを決めよう。調教師は関東・関西それぞれ4人（誰がモデルかわかる?）。入舎後は、馬の調教状態を見たり、新たな調教指示を出しながらデビューのタイミングを見極める。

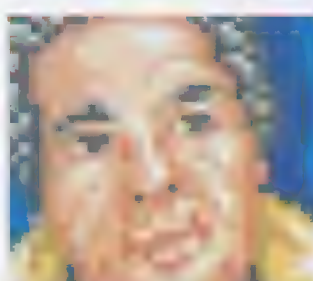


3歳馬になったビーフサターンを調教開始。この新馬をどう育てるか馬主の自由だ。

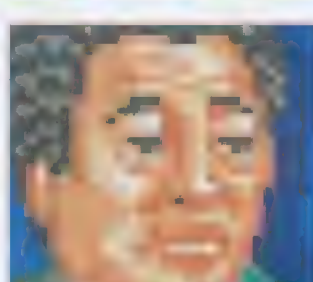
## どこに預ける(関東編)?



**関東のエース 藤藤**  
3年連続の関東リーディング・トレーナー。弱いと言われる関東馬の中にあって、英国式の調教で強い馬を育てている。



**柔軟な姿勢 尾方**  
祖父の代から調教師を務める「調教師界のサラブレッド」。馬の個性に合わせた独創的な調教術でレースに臨んでいる。



**慎重かつ確実 億平**  
西高東低と言われて久しい競馬界において、G1で勝てそうな関東馬を育てられる数少ない調教師。G1常連の1人だ。



**めざせ三冠馬 吉長**  
史上最強の七冠馬を育てたことで知られる。騎手としても活躍しており、馬への愛情も深く決して無理な使い方はしない。

## 馬の調子を聞く



ここは調教師のコメントを聞くのが一番。調子がいいようならレースに出走だ。

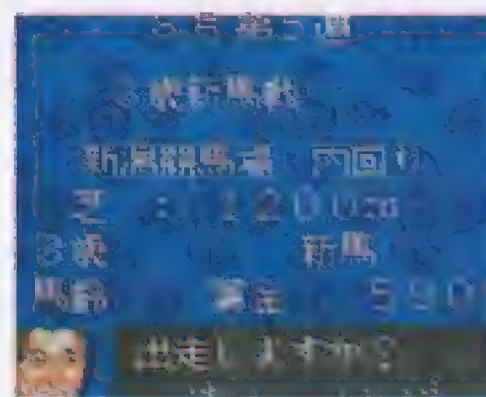
## 調教指示をする



坂路調教などで脚力をつけよう。馬の調子をみて調教方法をこまめに変えること。

## オーナーからの指示をせよ!

## レース出走指示をする



ビーフサターンのデビュー戦は3歳新馬戦。芝やダートといった状態も調べよう。

## 放牧する

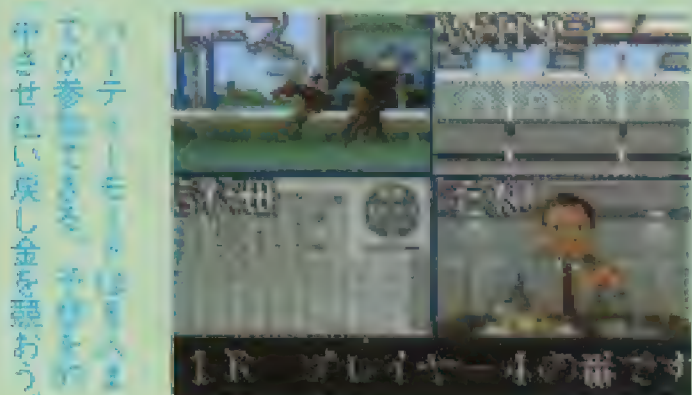


ゆっくり休んで次のレースへの鋭気を養う。放牧後の調教も忘れずに行うこと。

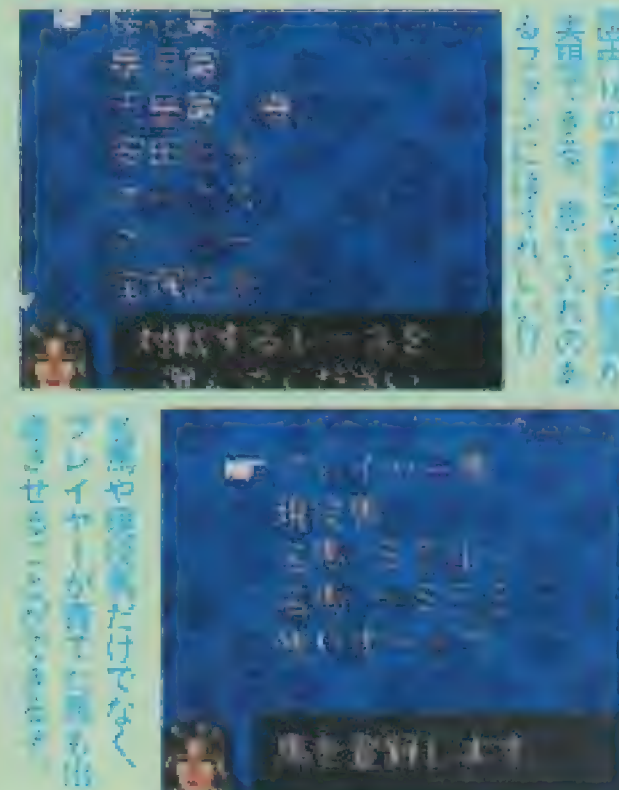
## 夢が広がる2つのモード

GGならではの楽しみ方ができるのが、以下に紹介する2つのモード。最大8人のプレイヤーで賭けを競うパーティーモードと、歴史に名を残す名馬達を集め、天皇賞などの重賞を楽しむドリームモードがある。

### ●パーティーモード



### ●ドリームレース



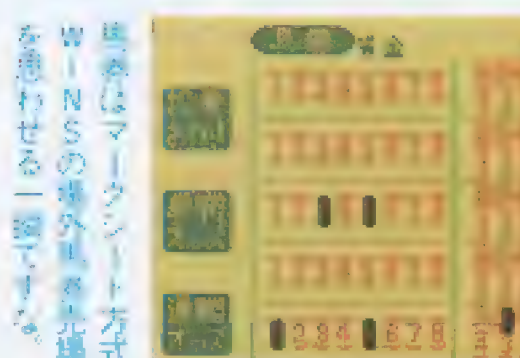
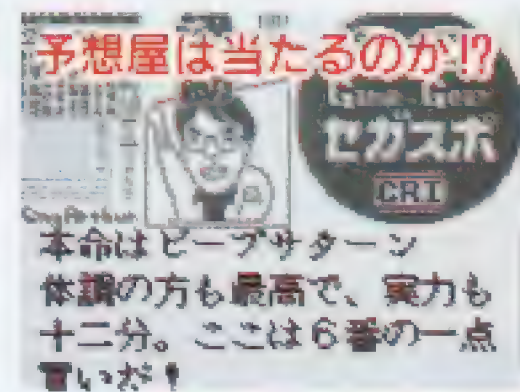
## 自分の馬の勝利を願いレースを観戦しよう

競馬場では毎週レースが開催されている。詳細データや予想をもとに馬券を買おう。持ち馬の条件が合うレースには当然出場できる。この場合は必ずレースを観戦しなくてはならないが、育てた仔馬の優勝シーンは感動モノだ。賞金と払い戻し金を貯め、さらに競争馬を増やそう。

### 実況中継を



ファンファーレの後、レース開始。狙うは当然優勝だ。



ちよっぴりアヤしが準備。競馬の調教、予想、レースにもちやんとモデルがいろいろある。

## 馬券を買う!

ホントは勝馬投票券と呼ぶそう。マークシートに記入します。留吉くんは一点買いをしてたけど、だいじょうぶなのかな?



わずか2分あまりの攻防はドラマチックで本当に興奮します（賭けていればなおさら）。でも師匠の結果はこのありさま。

## 対戦GGで気分転換

すっかり意気消沈してしまった留吉くんを慰めようと、コースの内側にある広場（内馬場）に行ってGGで気分転換。競馬場ってこんなにのんびりできる場所もあるんですね。対戦ケーブルを使うと「ワールドダービー」で育てた馬を競い合わせられます。



## すっかり競馬のとりこに

帰りは車でGG。ゲームのグラフィックを見ると、さっき見たばかりのレースシーンが浮かびます。

生まれて初めて行った競馬場。おじさん達のどよめき、子どもの歓声、予想以上にキレイな施設、そしてなんとすばらしいサラブレッド! 眠気も忘れて私は見入ってしまいました。あぶない、これはハマってしまうかもしれない。4月中旬の皇月賞では、満開の桜をバックにサラブレッドが疾走するそうです。それまでには「ワールドダービー」で競馬の流れを覚えておこう。（JUN）



WEL COME TO HANDY GAME WORLD



完成度100%

●セガ/4月22日発売/5,500円/RPG/4M+B.B

手軽に遊べるミニゲームがてんこ盛り!!

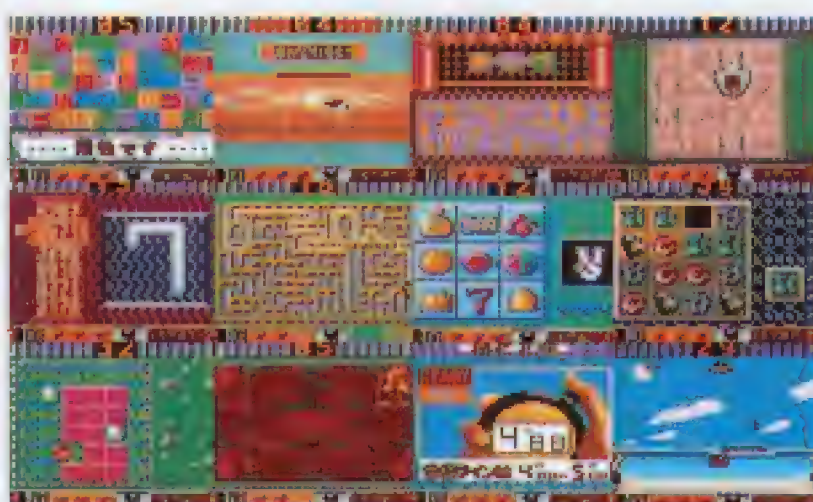
業務用パーティゲーム「タントアール」をほぼ完全に移植。／「にんじゃどこじゃ」をはじめとしたアヤしげなボイスは容量の関係上入ってないが、それ以外の部分の移植度はかなり高いレベルにある。ゲームモードは業務用と同じルールであるアーケードのほか、対戦プレイが楽しめるコンペモードがついた。12+αのミニゲームをすべてクリアできるか!?



凶悪犯人を捕まえろ……というワリにはグラフィックがほのぼの。ボーナス面もあるよ。



4種類のミニゲームの中から得意な  
ものを選び、移植のデキはほぼ満点



完成度100%

●セガ/4月22日発売/3,800円/RAC/4M/2人通信対戦あり

ドリフトの次は2輪のグラチャンを目指せ

SEGA SPORTSブランド国内発売第1弾ソフト。業務用に同名タイトルのレースゲームが発表されているが、内容は別物。規制時間内に4周を走り切るのが目的のアーケードモード、予選と本選に分かれてレースを競うトーナメント・グランプリモード、さらに「スーパーハングオン」の移植であるワールドツアードモードもあるぞ。



画面構成はオーソドックスな3D視点。S字などの連続コーナーは早めの操作がポイント。



プレイヤーが乗るバイクは排気量別に3タイプ用意されているのだ。



グランプリモードは予選タイムで  
本戦のスタートグリッドが決まる



ドカーン!! 一気に5から7位も後退するハメに

完成度100%

●アクレイムジャパン/4月29日発売/SPT/4M

スーパーダンクシュートはここでも健在!

本場アメリカのプロバスケットボール団体NBAに所属する27チーム、計54人の実在スタープレイヤー達が活躍する2 on 2ゲーム。ちなみに、タイトル名でもある「J A M」はダンクシュートの俗語。つまりアクロバティックなスーパーダンクおうちゅうの応酬戦たいごみが、このゲーム一番の醍醐味と言えるわけだ。シュートの成功率が異常に高く、お気楽に遊べるのもよし。



各チームから選手は2名ずつ登場する。M.ジョーダンはいないがC.バークレーはいる



Mキヤラをうまく使い分けよう

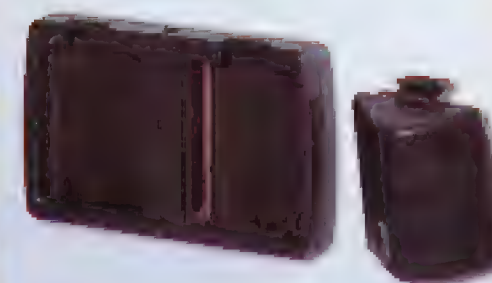
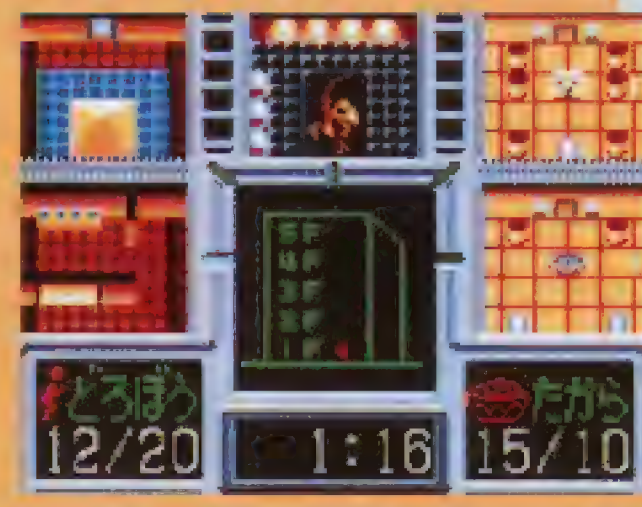


ターホオンで足が光ったから、  
くにしほーと、きんぎょのくろ

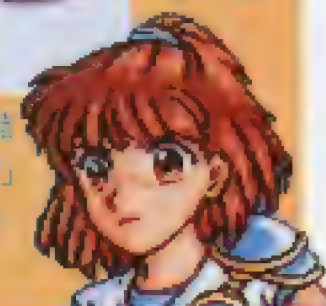
## GG HOTLINE

大増量のBEEP! G G、満足してもらえたかな? 今月は上に紹介した4本が一気に発売されるけど、さらに来月は「ワールドダービー」、「魔導物語II」が出る予定だ。「とられてたまるか!?’のような映画とのタイアップものや、海

外からの「エイリアン3」も登場する。インタビューにもあるように、夏以降はさらに盛り上がる予定で、GGユーザーは「買って良かった」ときっと思えるはず。持っていない君、早くハンディマシワールドを体験してみよう！



ハズル的な要素がたくさん詰まった「とられてたまるか!」の開発中画面「随時物語II」の紹介も次号でたっぷりと





# MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

|      |       |               |
|------|-------|---------------|
| P105 | ..... | LUNARⅡ        |
| P111 | ..... | うる星やつら        |
| P116 | ..... | ダンジョンマスターⅡ    |
| P120 | ..... | ぼっふるメール       |
| P122 | ..... | ドラゴンズ・レア      |
| P124 | ..... | アイ・オブ・ザ・ビホルダー |
| P126 | ..... | バトル・ファンタジー    |
| P128 | ..... | 仮面ライダーZO      |
| P129 | ..... | 爆伝〜アンバランスゾーン〜 |

## LUNAR —ETERNAL BLUE—

さらに進んだ制作状況をプレスするぞ

ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

完成度ゲージ



?%

1人プレイのみ

現在「LUNARⅡ」は着々と進行中。今回はほぼ決定した戦闘画面と新しいキャラクター達を中心に紹介するぞ。

Opening完成間近!

## 美しいビジュアルシーンがてんこ盛り このルーシアのどアップを見よ!!

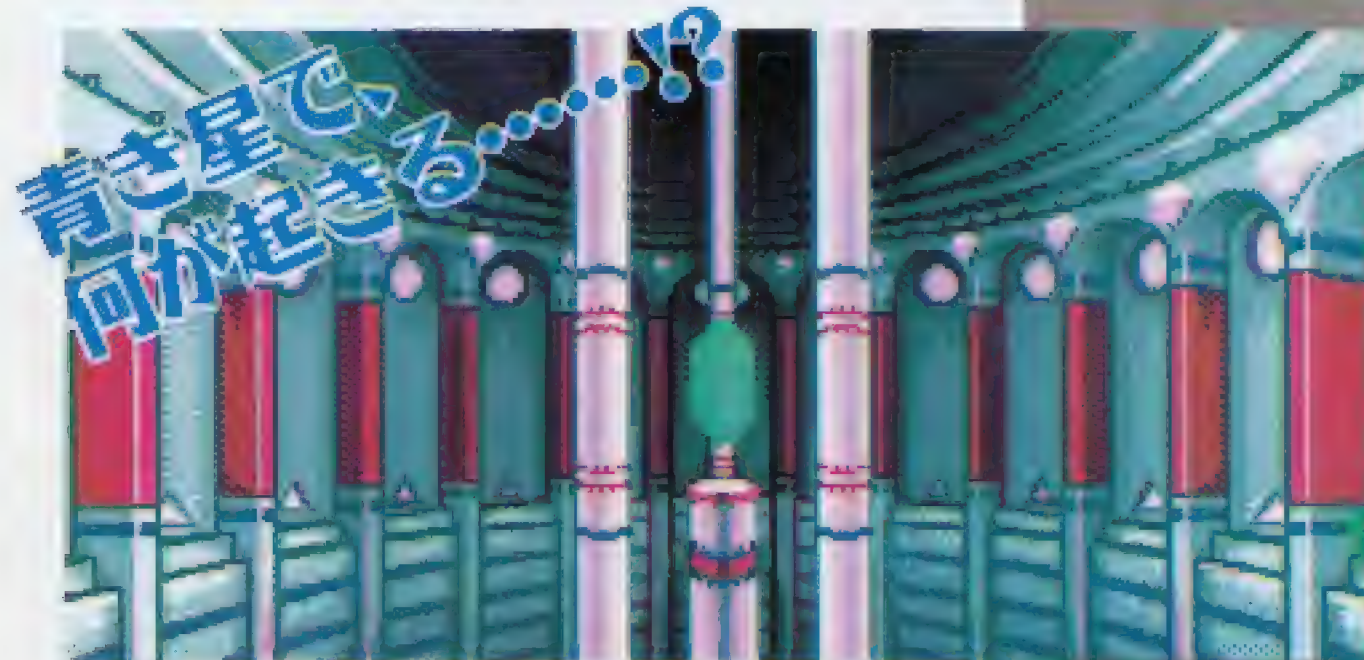
どーんと出ました、ルーシアの超アップ。これは何かというとオープニングで使われているビジュアルシーンから抜き出したものなのだ。聡明な瞳にキリリと引きしまった面立ちのルーシア。キャラクターの魅力が存分に引き出されているビジュアルだ。下のビジュアルもオープニングからのもので、ある聖堂内部の様子。中央には謎のクリスタルが輝きを放っている。やはりルーシアとも関係あるんだろうな。うーん、気になる……。

すでにグラフィックは完成しているオープニング、本当はもっともっと紹介したかったのだけれど、何分このオープニングは物語の核心を突く部分ばかりで構成されているため、これ以上は見せられないのだ。ごめん!!



いきなり核心を突く!!  
ルーシア登場……

何かを決意したかのように空を見上げるルーシア。その瞳に映るものは……!? 何はともあれ強いインパクトを受けるビジュアルシーンだ。



青く輝くクリスタルを守るかのようにぐるりと壁が取り巻いている。ここはどうやらかなり大きな聖堂の内部らしいが……



## これが窪岡氏のコンテ(の一部)!

今回オープニングを見せていただくにあたって、窪岡氏の描いた絵コンテのほうもラッキーなことに掲載することができたのだ。「LUNARⅡ」では、以前にも紹介したとおりキャラクターデザインの窪岡俊之氏が自らオープニングの演出を手掛けている。

空に浮かぶ青き星に深く関わるシーンがルーシアを中心にドラマチックに描かれているぞ。OVA並のクオリティで演出された窪岡コンテが、MEGA-CD上でどう再現されるか、今から楽しみにしていてほしい。



# 戦闘シーンを見よ! 連続写真で雰囲気味わえ!!

戦闘シーンがどんなふうになるのかと興味深々という読者の方も多いと思うが、Iの操作法に慣れ親しんでいるプレイヤー側を混乱させないためか、基本的にはIの流れをくむオーソドックスなものとなっている。リアルタイム性ではなく、ターンごとに行動を選

び、その後各々のキャラクター操作を行うといった方式だ。表示的にも非常にIに似かよっているが、魔法や技などの演出面は、格段にパワーアップしているようだぞ。というわけで今回の目玉、戦闘シーン3タイプを連続写真で紹介するのでじっくり観賞してくれい。

ヒロの技

## 飛翔剣

敵モンスターとの距離を無視して使える技。技名の飛翔のとおり超人的なジャンプ力で敵の横に飛び込み、シュカッと剣を振りダメージを与えるというものだ。敵モンスター1人(匹?)に有効。まさに元気いっぱいのヒロらしい攻撃方法だね。



## エンカウント



エンカウント画面。戦闘に入るとまずこの画面で戦

その後各々のキャラクターの行動を決める画面が現れる。AI、技、防御、攻撃、道具、退却の6つのコマンドで構成されている



作戦を指定!



飛翔剣は、ヒロには超人的なジャンプ力があるから、さあ、じっくりヒロの戦いぶりを見てほしい。



## ダンジョンやマップもちよこっとだけ紹介ね

さてさて、ようやく街の中だけでなくダンジョンやフィールドマップのお目見えだ。で、目を引くのが移動中のキャラクター達の動き。パーティーを組んで進んでいくのだけど、こやつらがちょこまかちょこまかと動きまわるんだ、これが。あっちをキョロキョロ、こっちでちょっくら道草、ってな感じの動きでまさに珍道中という雰囲気。芸が細かいというべきだけどね。

ちかけたこの道中にはいつたい何があるのだろうか



洞窟の内部、先彼らを探して歩き出す



塔の内部、青みがかった建物だがこれが噂の青き塔なのか



青き塔へ向か...





## レミナナの魔法

# ファイアストーム

文字通り火系の魔法で敵グループ全員に効果がある強力魔法だ。魔法の効果が現れるにつれて画面が赤く染まってきて、そして最後に火の嵐が……。まさに、くるぞくるぞゴォー——ってな感じだね。うん、お嬢様にピッタリ!? 凄いな魔法ってノ

## 魔法を選択!

「ローテッドは魔とギルドの現物主。ここは一発お得意の魔法を披露してもらいましょうか。」

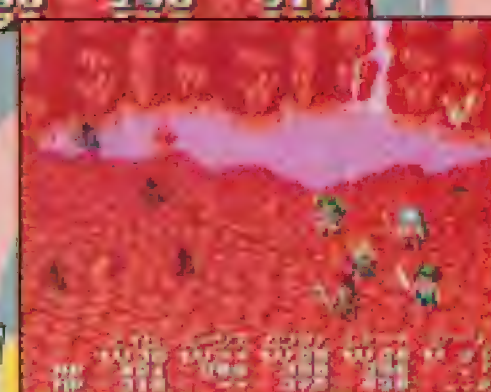
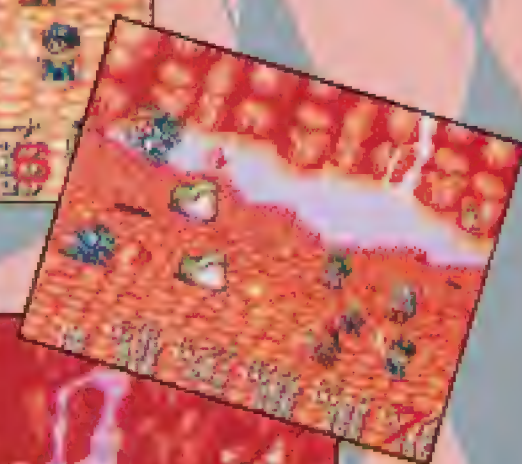


シラタンラ(古いノ)と  
神龍にコッドを渡した  
ローマ。必要は速く

## ロンファの魔法

## 諸刃のルーレット

サイコロがくるくる舞った後に、敵にデカイ鉄玉を落としてダメージを与えるというもの。落下地点周囲の敵にも有効だぞ。バクチ打ちの命ともいえる(?)ダイスを使うとは、なんともあなどれない技だ。この魔法も「LUNAR」オリジナルのもの。



魔法を選択！



どうやら、このレポートに決  
つたようだ。しかし彼の魔法はす  
べてにおいてギャンブーの魔法  
が勝っているのだらうか？

ダンスが舞う……！

ここが見所GAと戦闘一問一答コーナー

——モンスターと魔法の相関関係みたいなものはありますか？

今回はモンスターにも魔法にも属性を持たせているので、火系のモンスターには水系の魔法が効果的というような関係は存在します。

— LUNARI と同名の魔法や効果  
果が同じものはありますか？

ほとんどの魔法がLUNAR IIオリジナルですが、名前が近いものはあります。効果的に一緒のものもいくつかあります。

——敵キャラの攻撃方法は？

今回は敵パーティーの先制攻撃などもあります。また、敵の不意打ちにより自キャラのパーティー陣形が乱されたり、敵に囲まれた状態から戦闘がスタートし

たりということもあります。

—LUNARIであったような攻撃アイテムなどは存在するのでしょうか？ また特殊効果は？

今回のLUNARⅡでは攻撃アイテムはなくなる予定です。特殊効果に関してはいろいろなものが付く予定です。簡単なものでは、魔法がすでにかかっているアイテムとか装備するだけで特殊効果がつくものがあります。

——スバリ今回の戦闘シーンの  
ウリについて一言。

目が離せない戦闘にしたいです。戦闘シーンを見てプレイヤーが戦術を学び、より効果的なコマンド選択や攻撃目標設定ができるようなものにしたいです。動きも豊かで飽きさせませんよ。





# ジーン

## これで8人のキャラが決定!

旅芸人キャラバンの踊り子。踊りにおいては天才的な才能を持ち、常にキャラバンのナンバーワンを誇る売れっ子のダンサーだ。彼女は数年前大ケガをしていたところを今の座

長に助けられ、以来キャラバンに身を寄せているが、それ以前のことは謎に包まれている。もちろんヒロ達がこのオリエンタルな容姿と踊りに魅了されたのは言うまでもない。

# グエン

ヒロの祖父で考古学者。ヒロと2人で、青き塔の研究のために砂漠地方の小さな家に住んでいる。この世界の伝説や言い伝えを信じ、日夜研究に没頭しているが、周りの人達からはそういった生き方を理解されずに変人扱いされているようだ。そのセイカ人の言うことには耳も貸さず自分の信じる道を生きていくというガンコな一面も。

# ナル

通称“キカイ山”と呼ばれる大きな森を根城にしている盗賊団の首領。派手好きでイカッコしいで生意気で……と欠点も多いけど、実は寂しがり屋さんのダ。どうもルビィが

気にかかるようで、なにかとちょっかいを出しているが、いつも最後は引っかかるのがオチ。名前といい、容姿といいどことなく！のナルに似ている気が……。

## すでに発表されている主要キャラの方々

### ヒロ



この物語の主人公。明るく活発な16歳の少年だ。辺境の砂漠に考古学者の祖父と2人で暮らしている。

### ルーシア



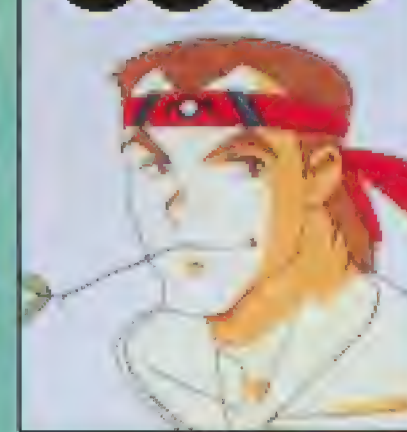
青き星から来た謎の多い美少女。年齢や素性は不明だが、この物語の謎には彼女が深く関わっているようだ。

### レミーナ



ヴェーンの魔法ギルドの現当主。少々タカビーなところあり。お金に対して異常なほどの執着心がある。

### ロンファ



バクチやケンカ好きで、いつもサイコロを手にしている遊び人。昔は優秀な人材だったらしいが……。

### ルビィ



赤竜の子供(本人談)。おしゃべりでおシャマでヒロの奥さんになるのが夢。ルーシアに反感を持っている。

今回また新たに3人のキャラクターが発表されたわけだけど、これまでに紹介したキャラクター5人もここでもう一度紹介しておこう。どれも個性的で魅力的なキャラクターだしLUNARⅡの物語を彩る配役としてはピッタリなヤツらだね。ゲーム画面でどんな活躍をしてくれるかは、今後のお楽しみだ。



# LUNAR EXPRESS!

LUNARⅡ情報ただ今  
全国に向けて発信中!

祝// ゲーム アーツ公認記念

今日もどこかで悲鳴が聞こえる / 制作者に明日はあるのか!? 何はともあれ公認記念。カラーでどーんと2ページお届けだ!



(株)ゲーム アーツ公認/

GAME ARTS

睡魔と疲労を仮面の下にひた隠し、今日もガンバでゲーム制作、ご苦労さまです、GAスタッフさま。

## 今回もカラーページに進出だ!

先月発足したコーナーだというのに、読者の方々から嵐のようなお手紙が寄せられスタッフ一同感謝感謝!! みんなの熱意に応えて今回はカラーページでお届けですよ。そうそう、このコーナーに寄せられたお手紙は1つ残らずちゃーんとゲームアーツの制作陣に目を通してもらっています。まさに作り手とプレイヤーを結ぶかけ橋。これからもよろしく。それでは今月もスタート!

## LUNAR — ETERNAL BLUE — 設定コレクション Vol. 2

記事のほうで戦闘シーンも紹介したことだし、今回は戦闘相手の敵キャラ達を紹介してみようかな。題してモンスター編PART1 (PART2ってあるんかいな)。モンスターだけでもこんなにア

イデアが詰まってるのかと驚くほどだ。でもここに挙げたのはほんの一部、実際にはもっと膨大な量のモンスター設定が……。とはいえ全部採用とは限らないのでそのあたりはご了承のほどを。

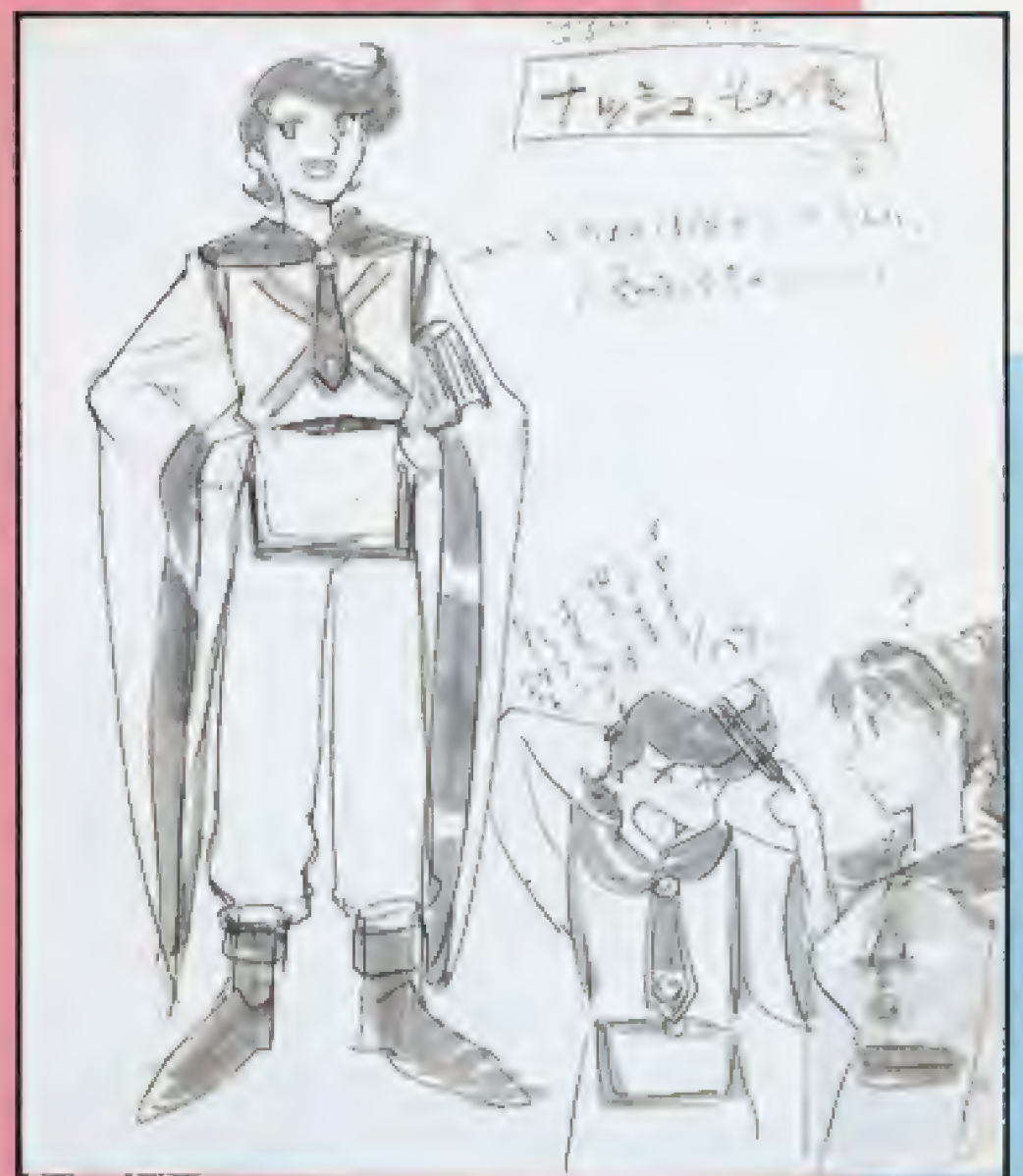
LUNAR I

## あの人は今…ナッシュ編

— TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS! —

魔法都市ヴェーンの魔法使い見習いだったナッシュだが、その後持ち前の資質と努力のおかげで、前より少しは位が上がったようだ。見習いからはどうやら卒業したみたいだね。プライドが一倍高くキザなヤツだけど、それに見合うだけの努力は決して忘れない男、ナッシュ。

一方恋愛面でもその気まじめさが現れていて、いまだにミア様1人を一途に想い続けている。とはいえ、気の弱さも変わっていないらしく、あいかわらず告白する勇気というものは持ち合わせていない。ひと言告白すれば道が開けるかもしれないのに、フラれるのが怖いんだよね。ま、きれいに言えば純愛って言えるんだろうけど。でも、今やミア様はヴェーン1(?)のイイ女、このままではライバルは増える一方だぞ!! 頑張れ、ナッシュ!!



胸中カラダという量の子供とシンパシー...  
1の様なモンスター 可愛い顔だがやるこ  
たやっぱあざといっすね。あたり前か



仲間にいる1のモンスター 秒に連れて寄っ  
てくる。攻撃方法が前よりはいいのオヤジ的だ  
な。別に迷入るといー位もいないし...



こいつは出会った時には可愛かったのに、っていう噂もせもん  
タイプだね。ひとたび牙をむくと  
怖い怖い... こんなモンス  
ターや女にや気をつけような



## ハガキでひとこと

★熱烈希望// アルテナの泉、堂々復活// LUNARシリーズのウリの1つである(?)これだけは絶対にはずさないでください。野郎用のはいりません(笑)。あっ、ついでにセガにもお願い。チェックは甘くするように!!

(東京都/鈴木裕治)

やっぱり来たか、このテのハガキが。同意見の男性諸君はきっと多いはず。しょうがない、みんなで嘆願書を作成しようではないか!

★フィールド上で雨や雪が降ったりしたら面白いと思います。あと攻撃時や魔法使用時、ダメージを受けた時にそのキャラ独特のセリフがあればより感情移入できると思います。

(福島県/安彦英孝)

これはGOODなご意見。ちょっと大変そうだけどやるだけの価値は十分ありそうなものね。それではまた来月。今回は少なくてゴメン。



高城島 龍彦  
3人の性格が現れてるなあ。男は上はつかいの女にや弱ってか。  
京都府/早川小織  
これはキレイ!! 實ぞうな感じも伝わってくる。今月の花マル賞!



今月の  
窪岡俊之氏の  
独白……

いやあ、君達元気かな?

僕ア毎日「LUNAR」の仕事で自宅にこもりっきりサ。

おかげで部屋中、ケシゴムのクズだらけ、今もルーシアが机の上で微笑んでるってワケさ。

だけどイギリスの諺にもあるように「逆境は男をみがく」だ!

(女の子もネ)

君達も負けるな!



## LUNARⅡスタッフ紹介

### 猫山似亜氏編

——さて、第1回のお客さまはシステムデザイナーの猫山似亜氏です。では、現在(3月4日)制作しているところは?

猫山 オープニングと中間アニメデモのプログラムです。オープニングは7割ぐらいできています。

——オープニングはもの凄いいという噂ですが? 猫山 劇場アニメ並の動きと絵のクオリティです。早くお見せしたいのですが…。事情がありまして…。

——どんな事情なんですか? 猫山 謎の部分が多いんで。知らないほうがゲームが楽しめますから、知らないほうがいいですよ。

——苦労話なんてありますか? 猫山 そうだね。作ってるうちに企画が肥大していくところかな。例えば、魔法の数とかメッセージとかね。限られたメモリ内に収めるのに結構苦労してます。

——誰のせいなんでしょう? 猫山 ○馬さんとか○田くんとか○久保くんかな? みなさん結構無理な注文をしてくま



第一開発の中では、もつとも沈着冷静なお人。その体から想像できないほど御飯を食べるらしいが本当かどうか定かではない……。

すね。やったほうがいいことは実現できるように努力しますけど。

——前作の制作と今回のⅡではどんなところが違います?

猫山 一番違うのはスプライトの動きを自由にしかも簡単にプログラムできるツールが、Ⅱの制作には使用できる点です。村人の動き、魔法効果などをプログラムするのに、かなり役立ってます。

——B Eメガの読者の中には、拡大、縮小、回転機能を使ってほしいという意見が目立つのですが…そのあたりは?

猫山 今現在は回転機能は使ってません。ただ、使って意味のある場所があれば、いつでも使用できるようにプログラムは組んであります。拡大、縮小については、もうすでに使ってます。あるアイテムを使用すると世界地図を見ることができるようになるのですが、全体から現在地付近を拡大して見たりできます。——では最後に読者に一言。

猫山 がんばってますんで、期待してください。

## TIME SLIP

## LUNARⅡ制作日記

1992年10月~11月頃



今回も、記憶をたどりながら制作日記を書いていました。重馬 敬二 敬請!

これまで第何稿かいろいろプロットがあったものの、いずれも問題があってボツ、どんどん時間だけが過ぎていった。しかし、さすがにもうマズい! このままじゃもう間に合わないぞ、ということで窪岡氏、火野氏、赤司氏、重馬氏の4人が週に3~4日(泊まり含む)重馬氏の自宅を占拠して、ストーリーラインを練る作業が行われ

る。連日夜中まで徹底討論した結果、ストーリーは3つの線に絞られた。1つはLUNARの流れをそのままくんだもの及び次世代の話、もう1つはまったく別の世代のもの(それが現在のLUNARⅡだ)、そして3つ目はLUNARという名はあるものの全く違うストーリーのもの。そして右往左往した挙げ句、今のラインがほぼ決定されたのだった!

## 今月の宮路社長のお言葉

## Vol.3

いや~LUNARⅡの制作、今月もたいへんですよ。ものが大きいだけに苦しんでいますね。先月、ヒモの状態までまとまったと言ったけど、まだヒモが編みあがっていない。でも、日々進んでいます。CSGでは、画面をお見せできませんでしたが、6月のおもちゃショーあたりでは、バーンとお見せできるようにがんば

ってます。とにかく、Jリーグも開幕されたし、LUNARⅡの制作のほうも、サポーターの君達のカネえがあれば、非常に心強いと思うな。LUNARファンみなさん、12人目の制作スタッフのつもりで、いろいろご意見ご希望などの手紙をください。励みにもなるし、制作もはかどると思います。よろしく!



## 急募! 7月号のお題だ!

窪岡杯争奪ノイラス  
トギャラリーはレミ  
ナ。そして、キャラ  
の成長システムにつ  
いてなんてのはどう?

## おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103 東京都中央区  
浜町3-42-3 BEEPノメガドライブLUNAR EXPR  
ESSノ係まで。

それでは来月、はいちゃらばーい。



# うる星やつら ティア マイ フレンズ

発売直前のMEGA-CD版、一足お先に見せます!!

ゲーム アーツ / 4月15日発売 / 7,800円 / ADV / マウス対応

完成度ゲージ

100%

1人プレイ

この号が出る頃には、MEGA-CD版「うる星」の発売もあと1週間を残すのみとなっている。はっきり言って画期的な作品だぞ。

ついにMEGA-CD版が完成!!  
プレイ感覚はほとんどOVAノリ

ファン待望のMEGA-CD版「うる星やつら ティア マイ フレンズ」、ついに完璧に遊べるバージョンが編集部にやってきた!! プレイした感想は……とにかく“速い”の一言。シーン間の移動時間はまったくストレスを感じさせないし、キャラどうしの

会話のタイミング、フルスクリーンのアニメーションなどなど、まるでTVアニメ版を観ているかのように軽快にゲームを進められ、まさにユーザーフレンドリー。発表できないが隠れた楽しみも満載だぞ!



## STORY 平和な友引町で起こった異変の原因を突き止めろ



会話中のキャラクターはゲーム画面内に顔の部分が表示されるのだ



原作やTV版にあった、お約束のワンシーンも再現。錯乱坊のドアップはそれだけで凶器?

あたるやラムといったレギュラーメンバーだけでなく、色々なキャラが登場する。その数なんと、120種類!!

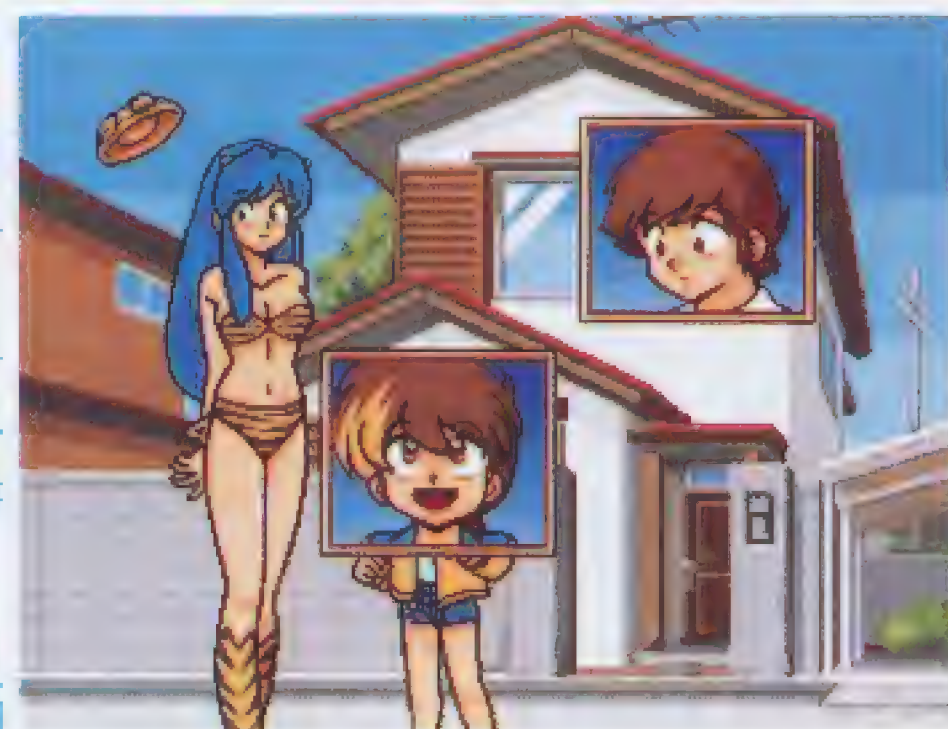


さて、今月はMEGA-CD版「うる星」発売直前、もう1度序盤のストーリー展開を紹介してみよう(前月号を覚えてる人はゴメン)。

物語はある晴れた土曜日の午後、あたるがいつものようにガールハントしに外に出かけようとしたところへラムがデートしようと誘ってくるから始まる。当然あたるにとって、ラムはガールハントをジャマするやっ

かいな存在。そこであたるは「学校に忘れ物があるからダメ」というでまかせを言ってラムをまこうとするのだが……結局、学校へラムとデートするハメになってしまう。その後、学校で竜之介に会ったりランちゃんの家や面堂家、サクラの家などへ行った後に自宅に戻ると……なんと、屋根の上で泣いている子供を発見。でも、なんでここにいるの!?

ママのペンダントをどこかに落としてしまい困っているサツちゃん。一緒に探してあげようね



### 最新情報

メモ帳にはこんな機能が追加されているぞ!

ゲーム中は、いつでも好きな時にあたるが現在持っているアイテムを表示するサブ画面を呼び出すことができる。ここであたるが最初から持っているメモ帳を使うと、右に載せた画面になるぞ。セーブポイントは最大3カ所まで記録できる他、あたるが今まで会ったキャラはファイル化されて一目で住所とプロフィールがわかるようになっているのだ。

### セーブ・ロード

#### MEMO

1. あたるが家裏かあさんの置き手紙を見た
2. 友引町 友引町を移動した
3. 友引町 友引町を移動した

セーブした時点で、あたるが何をしていたかが表示される。データの内容がすぐにわかるわけだ。

### キャラクター・ファイル

メモ帳の右端をクリックするとアドレスを見ることができる。さらにここで名前をクリック

#### ADDRESS

|    |    |
|----|----|
| ラム | ラン |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |
| サツ | サツ |

各キャラクターのプロフィールもチェックしよう



これさえあれば  
攻略もバッチリ!? **友引町マップガイド**

ャラに会ってみたいのなら、何度も道草して  
 みることも必要。会えるチャンスは1度きり  
 しかないキャラもいるからだ。いずれにせよ、  
 物語が進むにつれて行ける場所はどんどん広  
 がっていく。最初とはとにかく歩きまわれ。



原作ではあたるのおかげで様々なトラブルに巻き込まれる学校だ。ここにも隠れキャラが用意されているぞ。



下駄箱入れ

「さあ、ここから右の  
ところへ移動下さい」

購買部

2-A

購買部

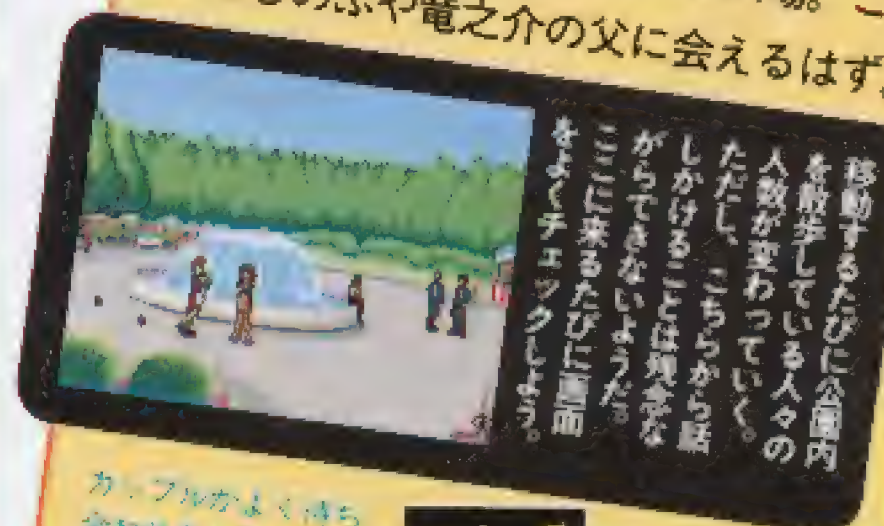
2-A



トイル

何やらアヤシげな表情  
気がたまたようトイレ  
いったい何か隠されて  
いるのか。あ、と何か  
が現れるはずだ

友引町に住む人達の憩いの広場。ここではしのぶや竜之介の父に会えるはず。



移動するたびに公園中を散歩している人々の人数が変わつていく。ただし、こちらから話しかけることは残念ながらできないようだ。ここに来るたびに画面をよくチェックしよう。

カーブルがよく持ち  
合わせをしている様  
所かここ 公園の石  
をクリックすればこ  
に飛れるようになる  
くれくれもナンバし  
うとは思わないよ

ベシチ



公園石に遊んど、思  
たぐましい。第2次のオ  
ヤシカ五五半角連のた  
め、24時間オープンで  
出店を開いているのだ。

屋台



## 友引一丁目

面堂家にはあたるの永遠のライバル、面堂終太郎とその妹・了子がいる。ただ、あるモノを持ってないと面倒家には入れない。



面堂家へと続く道。ここから奥に進めば面堂家の大手門前に進むことが出来る。ここでは木の世話をしている人に会えたりする。この一丁目、実はまるごと面堂家の敷地。



大手門



面堂家内



中庭

## 友引四丁目

ここからは諸星家と空き地に行くことができる。物語の序盤から中盤にかけて、何度もここに来ることになるだろう。空き地には錯乱坊やコタツネコ、諸星家にはテンがいる。取れるものは全部取っておくこと。



画面左をクリックすれば諸星家、画面右をクリックすれば空き地に進むことができる。なんにもない場所に見えるけど、ここでもいろいろなことが起きたりするぞ。



空き地

錯乱坊が暮らしていると思われるテントがある空き地。ここによくコタツネコが遊びに来ていることは有名だ。テントのチェリーマークがブリティノ

画面左上に見えるUFOは、ラムの宇宙船。諸星家に入るには、ドアをクリックすればいい。画面左下から四丁目へ。



諸星家



玄関

画面右にある階段からあたるの部屋、廊下奥に台所、画面左のふすまをクリックすると居間へ行けるようになる。この画面をよく調査すること

あたるの部屋



この部屋からゲームスタート。CDラジカセ、ジャンパーなどをチェックすると...

居間



ゲームマシンが置いてあるが、ゲームカートリッジがないと動かせないようだ。TVもスイッチをつけて放送をチェックしよう。



台所

台所にはいろんなアイテムが隠されている。冷蔵庫の中をカバンと開けると...

## 友引二丁目

ランの家へ向かう時はここを通らなければならない。すぐに行けるエリアだ。



道をまっすぐ進めば引越したばかりのランの家にとり着くことができる。ただ家と言ってもランの家はUFOなので、どこに着地してもいいような気がするんだけどね……

ラン家



ランの家へ入るとランの部屋。部屋の中はランの趣味の品でいっぱい。ランの部屋にはランの日記もあって、ランの過去を知ることができる。

ラン家内

## 友引三丁目

しのぶの家は、ごくごく普通の家だ。普通でない友引町では珍しく感じる!?



下町っぽい雰囲気。この先だいたい三丁目。この先に進むと(画面中央)のしのぶの家にたどり着く。ここにも隠れキャラがいるぞ。このウワサが...



しのぶ家

## 友引五丁目

サクラ先生が住むお寺が道の先にある。ここもストーリーに深く関係する場所だ。



サクラの家でもある神社に行くには、必ずこの高台の道を通らなければならない。ここでもいろいろな人に会える。みたくからちよくよく通ってみるのもいいかもよ。

蘭人と蘭人のサクラだが、親戚はなぜか全員が錯乱坊に似ている。となるとサクラは……

サクラ家



原作の後半では友引高校の保健医をやっているサクラだが、本業は悪霊払いなどを行う巫女。陰謀的で、ちょっと不気味。

サクラ家内



# 画面内に隠されたキャラを探してみよう

MEGA-CD版「うる星やつら」の楽しみの1つに、「画面内に隠されたイベントを探す」ことがあるのは先月述べたとおり。画面のある特定のポイントをクリックすると思いがけな

い反応が返ってきたり、隠れキャラが現れることがある。そこで今回は、その隠れキャラの一部を紹介してみた。原作を知らないといわづらいいのでキャラの解説も載せておいたぞ。

原作うる星の元

## プール妖怪



原作9巻に登場。プールでさんざん迷惑をかけた後、みんなが忘れかけてきた頃に再登場。物腰やわらかだが、結局迷惑をかける困った妖怪さんだ。

## 青い鳥



原作27巻に登場する連続幸福魔。青い羽を顔につけてもらえると願いがかなうそうだが、タイヤがほしいというタイヤと木を出すというダジャレがキツイ。

## 佐藤さん



原作27巻に登場。七面鳥研究所から脱走した七面鳥で、食べたぶんだけ大きくなるという困った性質を持っている。インスタントラーメンを食べて巨大化。

## 謎の怪鳥



原作13巻に登場。アンモナイトや三葉虫などの化石を集めたものを、ラムが強引に生き返らせた。TV局のスタッフを混乱させる。キューと泣き声が特徴。

## イモちゃん



原作4巻に登場。友引高校で生徒達の弁当を食いまくって、みんなに迷惑をかける。ところが実はそれには理由があって……意外と泣かせるエピソードだ。

ネタを知っていれば、隠れキャラも10倍(?)楽しめる!!

## ラムUFO



原作1巻に登場。ラムの親父は葉巻型のUFOに乗っているが、ラムはアダムスキー型のような(?)円型のUFOである。あたるとケンカした時に使われる。

## 因幡



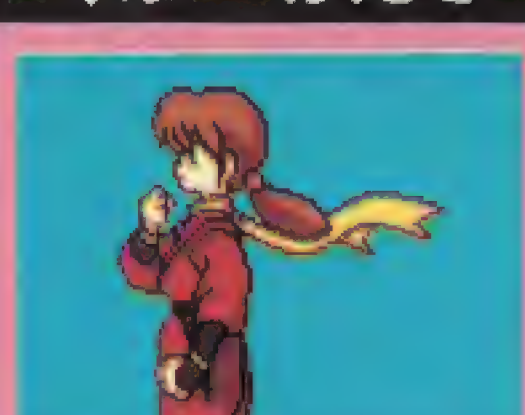
原作33巻に登場。運命製造管理局員で、あたるとの未来の運命を何パターンも作っている。ちょっと気弱なところがあるが、しのぶとは相思相愛の仲に!?

## 子ギツネ



原作20巻に登場。しのぶのコトが好きで、ちょくちょく会いに来る。変身能力を持つが大きさで耳が隠せないでバレバレ。でもカワイイから許しちゃおう。

## くのー かえで



原作6巻に登場。くのーから一転してとらばーゆしようとする女忍者。くのーの頭領であるおばばに命を狙われるが、あまり危機感を感じていないようだ。

## CAO-2



原作18巻に登場。ラム、弁天、オユキが小学校に通っていたときの担任の先生。3人の目に余るイタズラぶりは、ついに先生を宇宙のとある星に放逐する(ノ)。

## テーマ曲を作ったHIROからのメッセージ



HIRO

1990年から音楽活動を開始して昨年デビューした、ポップでハワフルなシンガー・ソングライター。ロッテのCMのCM曲「いつか空は晴れて」も唄ってるぞ。

昨年の11月号にも登場したHIRO。覚えているかな。そう、今回の「うる星やつら」のオープニングとエンディングの曲を作詞作曲し歌っているシンガー・ソングライターだね。

今回、MEGA-CD版「うる星やつら」完成and HIROの2枚目のアルバム「I'm so Happy./」

の発売を記念して編集部遊びにきてもらったぞ。なにせ、レコーディング以来MEGA-CD版「うる星やつら」を見たことがなかったとのことなのでさっそく、編集部でプレイしていただきました。で、感想はというと。

HIRO「オープニングもゲームもアニメそのまま、ゲーム中で、私の曲が入ったCDが聞けるのは(やり方は、まだヒミツノ)カンゲキ。3月1日に発売された2枚目のアルバムにもうる星やつらのオープニングとエンディングの曲が入ってます。ゲーム中のバージョン以上にパワフルに元気よくリミックスしました。聴いてくださいね」

というわけで、彼女のニューアルバム「I'm so Happy./」もヨロシク!



## アルバムプレゼントだよ

なんと今回、HIROのニューアルバム「I'm so Happy./」を3名様にプレゼントノ。締切は5月8日消印有効。B Eメカうる星やつら係りまでだ。応募よろしく!

3月1日発売のNEWアルバム「I'm so Happy./」日本コロニア COCA-11400うる星のテーマ曲も収録





# アイテムを使うと新たな展開が……

このゲームは、ある特定のアイテムを定められた人に渡すことで物語が進んだり、変わった反応が返ってくる。アイテムは人と話すことでもらったり、画面内にあるマットを動かすと下に隠されていたり……と入手方法も

さまざま。物語の本筋に関係ないアイテムは、いろんなことをして使えるかどうかを試してみよう。例えば、ランの家の前で取れるお花は、登場する女の子キャラすべてに渡せるのだ(冷蔵庫で手に入れたハムは無理)。

## アイテムリスト(一部のみ)

### 映画のチケット



以前あたるが行こうと思って買っていた映画のチケットがコレ。ガールハント用に使うアイテムの1つか?

ランの伝言人形が持ってきた、お引越しメッセージが書かれた新居の招待状。これがないとランの家に入れない。

### ランの招待状



### 白銀のカギ



諸星家の玄関のどこかにあるカギ。すぐわかるような場所に隠されているので、考えようによってはズサンかも。

女の子に贈ると必ず喜ばれるのがコレ。竜之介だろがしのぶだろうが、必ずなんらかのお礼を言ってくれるぞ。

### お花



### 赤丸様



面堂家のタコ軍団の中で、最終太郎が溺愛するタコ。ふらふらと姿を消すクセがあり、原作でも行方不明に。

## 例:ランちゃんにお花をプレゼントする

まずはアイテムをどこから入手しよう。ランの家の手前にお花は、誰かにあげれば何度でも摘みにくることができるアイテムだ



サブ画面でアイテムメニューを呼び出し、お花をあげるカーソルをランに合わせクリックしよう。



これでランにお花をプレゼントしたことになる。ランちゃんは当然喜んでくれるけど、デートまでは無理のようだった。

# 今後のストーリー展開をちょっとだけ紹介!! サッチちゃんの正体は!?



諸星家の屋根で泣いていたサッチちゃんを助けるラム。その後サッチちゃんにどこから来たのかをたずねたら「お空からやってきたの」という返事。どーいう意味なんだろう?

落としてしまったママのペンダントを探すため、3人で友引町を調べることになったあたる達。ペンダントはすぐに見つかると思うけど、その後にサッチちゃんが鬼ごっこをやる

うと言出すはずだ。美人のママに会える(という下心だけの)ために手伝っていたあたるは、おあずけを食らってもうカンカン。とりあえず、ラムの提案でしぶしぶ鬼ごっこをすることにしたあたるだが……。なんと、あたるが気がつく友引町はもぬけの空になってしまったのだ!!

## 鬼ゴッコする3人……



サッチちゃんの純粋な子供パワー(?)に振り回されるあたる達。子供に優しいラムは、あたるを説得させてしまう

友引町の人が、あたるを助けた!!



友引町にいったい何が起こったのだろうか!?

あんなに人がいた友引公園、鬼ゴッコを始めたとなんにも見かけなくなってしまう。なぜ?!



ビクターエンタテインメント／発売中／8,800円／RPG

# ダンジョンマスターII スカルキープ

発売直後!! 徹底研究だよ!!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

マップは簡単で仕かけも難しくないため、3Dものが始めての人でも無理なく遊べて、達人にも満足できるバランス。これは名作!

## さあっ! 今月もヘットちゃんといっしょに大冒険しよっ!



### 前号のあらすじ

舞台はスカルキープ辺境駐屯地。今、その深奥から世界をゆるがす巨大なる邪悪が産み落とされる……。主人公、トーハムは世界の危機を救うために3人の仲間を冬眠から目覚めさせ、スカルキープ内部への探索を図る。キープの門を開くために4枚の鍵のうち2枚は手に入れた! 残りの鍵を求めて冒険は続く!

1カ月のごつぶさた〜! みんなのアイドル、ヘットちゃんだよ! もう、私のソフトは手に入れてくれたかな? ヨロシイッ! 今月はいっしょに冒険できるネ!

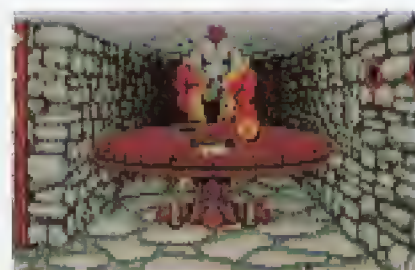
あなたは、私をどういう風に育ててくれるのかしら? 今回の記事でさらにキャラ育てのポイントをガッチリつかんでほしいな! 今回も、私の冒険の仲間はきま

じめトーハム、むっつリエッカス、陰気で陽気なサロスの3人。4枚目の一族の鍵を見つけてお城の門を開くまでフォローするよ! それじゃ今月もいってみよ〜!

## ヘットちゃんのお買い物の一ロメモだよ!!

### その1 必ず値切ろう!!

ショップでは、ゆっくりお金を出して値切ろうね! おやじの動作をよく見て「もうちょっと」の声がかかったら、銅貨で1枚ずつ支払うのがコツ。大マケもアリよ!



「もうちょっと」のポーズ。小額のお金を出し惜しんでいると、やがて、うなずいて商談成立。

### その2 売値と買値をチェック!!



ショーウィンドウ。上の表示が売値。下の表示が買値。売値の1割引くらいが引き取り価格。

お城のまわりの4つのフィールドには3カ所にショップがある。それぞれでアイテムの価値が変動しているから、うまく売り買いすれば大金持ちも夢じゃない!

### その3 ケンカはだめヨ!!

エッカスの種族は、とっても強い! ショップのおやじや用心棒にケンカを売ると、用心棒が皆殺しの攻撃をしかけてくる。くれぐれも強盗をしちゃダメよ!



マーチャントの必殺キック! 連続! 中絶のパーティーでも安全く言えば、全滅確実!

## 格安奉仕! ラー族の村 4大ショップ品目リスト 売切御免!

| 品名      | 用途 | 価格 |   |   |   |   |
|---------|----|----|---|---|---|---|
|         |    | 赤  | 緑 | 金 | 銀 | 銅 |
| リンゴ     | 食用 |    |   |   |   | 1 |
| ジカーマ    | 食用 |    |   |   |   | 3 |
| ワームの肉   | 食用 |    |   |   |   | 2 |
| パン      | 食用 |    |   |   |   | 3 |
| チーズ     | 食用 |    |   |   | 1 |   |
| すね肉     | 食用 |    |   |   | 1 | 2 |
| ステーキ    | 食用 |    |   |   | 3 | 1 |
| バーンアップル | 食用 |    |   |   | 3 | 1 |
| マナの花    | 食用 |    |   | 3 | 1 | 2 |
| 妖精のキノコ  | 食用 | 1  | 1 | 2 |   |   |
| 毒キノコ    | 食用 | 2  |   | 1 |   |   |
| コウモリの死骸 | 食用 |    |   |   | 1 |   |
| 水袋      | 容器 |    |   |   |   | 2 |
| ジョッキ    | 容器 |    |   |   | 1 |   |
| 空フラスコ   | 容器 |    |   | 1 |   | 1 |
| コンパス    | 磁石 |    |   |   | 2 | 3 |

価格の、赤・緑・金・銀・銅は、それぞれ赤宝玉、緑宝玉、金貨、銀貨、銅貨の意味で、この世界の通貨だよ。価値は、銅4で銀1、銀4で金1、金4で緑1、緑4で赤1。金貨1枚のかわりに銅貨16枚でもOK!

表の価格をよく見て、初期装備のお買いものを楽しんでね!

| 品名       | 種別 | 価格 |   |   |   |   |
|----------|----|----|---|---|---|---|
|          |    | 赤  | 緑 | 金 | 銀 | 銅 |
| 棍棒       | 打撃 |    |   |   |   | 1 |
| 釘付棍棒     | 打撃 |    |   |   |   | 2 |
| メイス      | 打撃 | 1  |   | 2 |   |   |
| モーニングスター | 打撃 | 2  | 2 | 2 |   |   |
| テクノライザー  | 打撃 | 1  | 3 |   |   | 2 |
| 投石機      | 投石 |    |   |   | 1 | 2 |
| 矢筒       | 弓用 |    |   |   | 1 | 2 |
| 弓        | 弓  |    |   | 1 | 2 |   |
| クロスボウ    | 弓  | 1  | 3 | 2 |   |   |
| 矢        | 矢  |    |   |   |   | 1 |
| 毒矢       | 矢  |    |   |   | 2 |   |
| 毒投げ矢     | 投擲 |    |   |   | 1 | 2 |
| 手裏剣      | 投擲 |    |   |   | 2 |   |
| 杖        | 杖  |    |   |   | 2 |   |
| たいまつ     |    |    |   |   |   | 1 |
| 短剣       | 剣  |    |   |   | 3 |   |
| 鎌        | 鎌  |    |   | 1 | 2 |   |
| 鉈        | 剣  |    |   | 1 | 2 |   |
| つるぎ      | 剣  | 1  | 1 | 1 | 2 |   |
| レイピア     | 剣  | 1  | 3 | 2 |   |   |
| 斧        | 斧  | 2  | 1 |   |   |   |
| サーベル     | 剣  | 3  |   |   |   |   |
| 刀        | 剣  | 2  | 3 |   |   |   |
| エクスカイマー  | 剣  | 1  | 2 | 2 | 1 |   |
| ブレスチール   | 剣  | 2  | 1 | 1 | 2 |   |

商品の効果、威力は、価格に比例しているけど、高級品は技能の低い人には使いこなせないよ!

| 品名       | 装着部位 | 価格 |   |   |   |   |
|----------|------|----|---|---|---|---|
|          |      | 赤  | 緑 | 金 | 銀 | 銅 |
| バンダナ     | 頭    |    |   |   |   | 1 |
| マント      | 胸    |    |   | 1 | 2 |   |
| 暗黒のマント   | 胸    |    |   | 1 | 2 | 3 |
| 黒い上着     | 胸    |    |   | 3 | 1 |   |
| チュニック    | 胸    |    |   | 1 | 1 |   |
| ファインガウン  | 胸    |    |   | 1 | 2 | 2 |
| ベスト      | 胸    |    |   | 1 | 2 | 2 |
| ダブレット    | 胸    |    |   | 2 | 1 |   |
| 皮チョッキ    | 胸    |    |   | 3 | 3 |   |
| ブリガンディン  | 胸    | 1  | 1 |   | 3 |   |
| うろこの鎧    | 胸    | 2  | 3 |   |   |   |
| 騎士のマント   | 腰    |    |   |   | 2 |   |
| 黒いスカート   | 腰    |    |   |   | 3 | 1 |
| ファインガウン  | 腰    |    |   | 1 | 2 | 3 |
| 長衣       | 腰    |    |   | 1 |   | 2 |
| 青いズボン    | 腰    |    |   |   | 3 | 3 |
| 赤いズボン    | 腰    |    |   | 1 | 3 | 2 |
| 皮ズボン     | 腰    |    |   | 2 | 3 | 1 |
| うろこの鎧絆   | 腰    | 1  | 2 | 2 | 1 |   |
| 皮サンダル    | 足    |    |   |   |   | 3 |
| スウェードブーツ | 足    |    |   |   | 3 | 3 |
| 皮ブーツ     | 足    |    |   | 1 | 2 | 2 |
| ミスリルブーツ  | 足    | 3  |   | 1 | 2 |   |
| ルーンチャーム  | 首    |    |   | 1 | 3 | 1 |
| 魔法の護符    | 首    |    |   | 3 | 2 | 1 |
| 灯の護符     | 首    | 1  | 2 |   | 1 |   |
| ムーンストーン  | 首    | 2  |   | 3 | 1 |   |
| メズマー     | 首    | 3  |   | 3 |   |   |
| スーゼライン   | 首    | 1  | 3 |   | 2 |   |

| 品名      | 装着部位 | 価格 |   |   |   |   |
|---------|------|----|---|---|---|---|
|         |      | 赤  | 緑 | 金 | 銀 | 銅 |
| 角兜      | 頭    |    |   | 1 | 3 |   |
| メイル兜    | 頭    |    |   | 2 | 1 |   |
| 兜       | 頭    |    |   | 1 |   | 1 |
| 鉄兜      | 頭    |    |   | 1 | 2 |   |
| 大兜      | 頭    |    |   | 2 | 3 | 1 |
| アーメット   | 頭    |    |   | 3 | 1 | 2 |
| 炎の兜     | 頭    | 1  | 2 | 3 |   |   |
| テクノ兜    | 頭    |    |   | 3 | 2 | 1 |
| 胸あて     | 胸    |    |   | 2 |   | 2 |
| 鎧       | 胸    | 1  |   | 2 |   | 2 |
| ミスリル胸当て | 胸    | 1  | 2 |   |   | 3 |
| 炎の鎧     | 胸    | 2  | 3 |   | 1 |   |
| 炎の鎧     | 胸    | 2  | 3 | 1 |   |   |
| テクノ鎧    | 胸    |    |   | 3 |   | 3 |
| ももあて    | 腰    |    |   | 1 |   | 2 |
| 鉄製鎧絆    | 腰    |    |   | 2 |   | 2 |
| ミスリルズボン | 腰    | 1  |   | 1 | 3 | 1 |
| 炎の鎧絆    | 腰    | 2  |   | 2 | 1 | 1 |
| テクノ鎧絆   | 腰    |    |   | 1 |   | 1 |
| すねあて    | 足    |    |   | 2 | 1 | 3 |
| 鉄製ブーツ   | 足    |    |   | 1 | 1 | 3 |
| 炎のブーツ   | 足    | 1  |   | 2 |   | 2 |
| テクノブーツ  | 足    | 1  | 2 |   | 3 |   |
| 木製盾     | 盾    |    |   |   |   | 2 |
| 小型盾     | 盾    |    |   |   | 3 |   |
| テクノシールド | 盾    | 1  | 3 |   | 2 |   |
| 炎の盾     | 盾    | 1  | 2 | 3 |   |   |



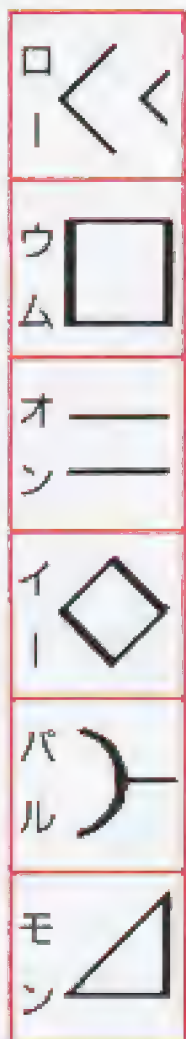
# ヘットちゃんの大魔法講座!!



呪文は魔法の基礎。上級で魔法を使うには、まず魔法の基礎をマスターする必要がある。魔法の基礎は、魔法の基礎をマスターする必要がある。

この世界の魔法は全部で24個のシンボルを組み合わせることで生まれる。マナがあれば、どんなに高次の呪文だって唱えられるけど、術者のレベルが高くなければ、きちんと発動してくれない。しっかり練習を積んでおかないと、いざという時役に立たないわよ!

## パワーシンボル



下の呪文表のすべての呪文の頭にこのシンボルを付けて、その呪文のパワーを決める。一番上のローは初心者用。一番下のモンは山をも作るパワー。上から三番目のオンが、呪文本来の効果をそのまま発揮させるものなのよ。

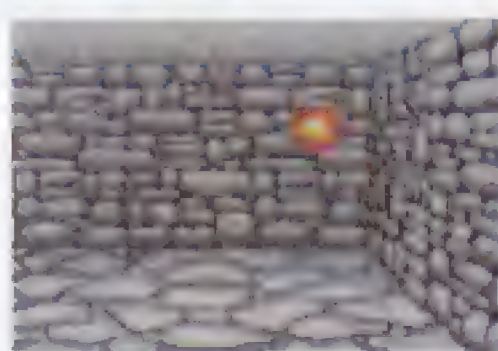
## 休憩中も魔法の練習をしてね!

戦士レベルは敵の攻撃を受けるだけでも上がるけど、魔法はそうはいかない。とにかく、使うことが上達への道。失敗を恐れずに少しずつ高いパワーシンボルを使うようにするのがコツ。初期は戦闘中に練習しないほうが賢明ね!

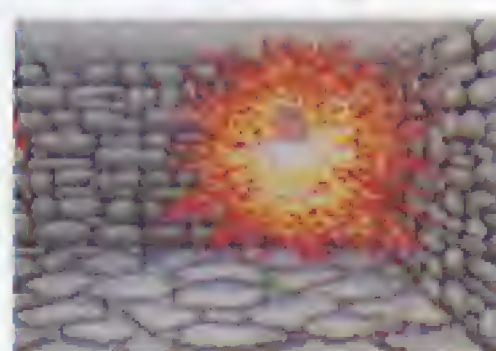
僧侶は、なんといってもヘルスポーション。ケガをしていなくても、どんどん強い薬を作って飲みまくりましょう。魔法使いは、マジックトーチ、ライト、ブッシュ、などが有効。エキスパートになるまで戦闘呪文は、おあずけね!

## 最強レベルの呪文をマスターしよう!

呪文使いは、最強パワーのモンの呪文が使えるようになってはじめて一人前。キープ城に入る前にぜひとも修得させてね! 練習場所は、魔法使いは第2フィールドの地下の大岩の前。僧侶は第4フィールドの謎のショップで、フラスコを買って呪文を売るのがベスト!



最強と最強の呪文の組み合わせは、最強の呪文の組み合わせ。最強の呪文の組み合わせは、最強の呪文の組み合わせ。



|         |   |   |               |                      |   |   |   |             |                      |
|---------|---|---|---------------|----------------------|---|---|---|-------------|----------------------|
| 僧侶の呪文   | 〜 |   | ヘルスポーション      | 僧侶の基本、ヘルス回復薬「ヴィー」を作る | 田 | ε |   | シールドスベル     | 物理攻撃のダメージを軽くする盾を作る   |
|         | 田 |   | スタミナポーション     | スタミナを回復させる薬「モン」を作る   | 田 | ε | ≡ | プロテクトシールド   | 勇者たちを魔法攻撃から守る盾を作る    |
|         | 8 | フ | マナポーション       | マナを回復させる便利薬「イー」を作る   | 田 | ε | ≡ | ファイアーシールド   | 炎や熱を防御する盾を作り出す       |
|         | 〜 | フ | キュアポーション      | 毒消し薬、「対ヴェン」秘薬を作る     | 8 | フ | ∩ | リフレクトスベル    | 相手の魔法をはねかえす壁を作り出す    |
|         | 田 | フ | シールドポーション     | 敵の物理的攻撃への防御薬「ヤー」を作る  | ∩ | フ | ≡ | ウィズダムオーラ    | 全員の知恵を一時的に増すオーラを張る   |
|         | 田 | フ | ウィズダムポーション    | 一時的に知恵を上げる薬「デイン」を作る  | ∩ | フ | ≡ | ヴァイタリティーオーラ | 全員の生命力を一時的に増すオーラを張る  |
|         | 田 | フ | ヴァイタリティーポーション | 一時的に生命力を上げる薬「ネタ」を作る  | ∩ | フ | ∩ | デクスタリティーオーラ | 全員の機敏さを一時的に増すオーラを張る  |
|         | ∩ | フ | デクスタリティーポーション | 一時的に機敏さを増す薬「ロス」を作る   | ∩ | フ | × | ストレンクスオーラ   | 全員の強さを一時的に増すオーラを張る   |
|         | 田 | フ | ストレンクスポーション   | 一時的に強さを増す薬「クー」を作る    | 8 | フ | ∩ | ポーターミニオン    | 物を運んでくれる人工生物を作り出す    |
|         | 0 | ε | ダークネス         | 闇を作り出す               | 8 | フ | ≡ | ガードミニオン     | 動かずに敵を攻撃する人工生物を作り出す  |
| 魔法使いの呪文 | 田 |   | マジックトーチ       | 魔法のたいまつを作り、行く手を照らす   | 田 | ε |   | ファイアーボール    | 炎の力で相手を攻撃する攻撃呪文      |
|         | ∩ | ε | ライト           | 光のエネルギーで、周囲を明るくする    | ∩ | ε |   | ポイズンクラウド    | 毒の霧を敵に投げつける攻撃呪文      |
|         | ∩ | フ | ブッシュ          | 魔法の力で重い物を押す          | 0 | ε |   | ポイズンフォウ     | 魔法の毒の矢を敵に放つ攻撃呪文      |
|         | ∩ | フ | プル            | 魔法の力で引けない物を引く        | ∩ | フ | ≡ | ライトニングボルト   | 稲妻を生み出し、敵を攻撃する呪文     |
|         | ∩ | フ | インヴィジビリティ     | 全員を透明にして、敵から見えなくする   | 0 | フ |   | ハームノンマテリアル  | 幽霊など実体を持たない敵に対する攻撃呪文 |
|         | ∩ | ε | ディスオートタイム     | 時間を操作し、全員の動きを早くする    | 8 | フ | × | アタックミニオン    | 敵を探し攻撃する人工生物を作り出す    |
|         | 田 | フ | マジックマーカー      | 目印となる魔法の石を生み出す       | 8 |   |   | ドアオープン      | 魔法でドアを開ける            |



# 冒険4日目!!

今日はきちんとレベルアップしているからシーフやワームなんて恐くないもん! もう第1、第2フィールドなんてお散歩気分。

## 殺人鬼アックスマンはひどい奴!!

マナの花やキノコを摘んでピクニック、るんるん! 一度摘んでも、また生えるから何度採りに行ってもOK!

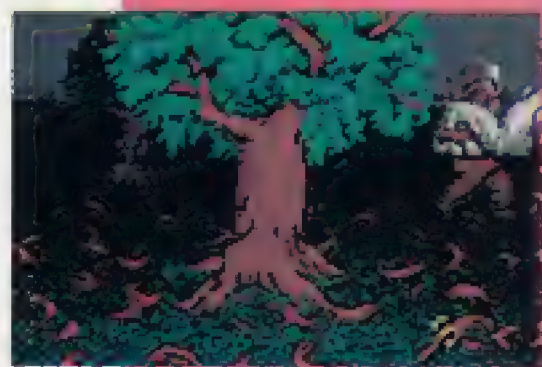
第3フィールドも楽勝……かと思ったら、最低野郎のアックスマンがゾロゾロ大行進! こりゃ、今日もつらくなりそうだわア…。



### アックスマンの森

森に足を踏み入ると、いきなり斧がビュン! ザツクリ、エッカスの肩口に突き刺さる!

斧使いの盗賊アックスマンの森には3枚目の一族の鍵が隠されているらしいけど、まともに戦闘していたら命がいくつあっても足りないよ! ここは一つ武器をしまっておき、



森には3枚目の鍵が隠されているらしいけど、まともに戦闘していたら命がいくつあっても足りないよ! ここは一つ武器をしまっておき、

### ラー族の隠れ村

この村にもマーチャントのショップがあるの。ここで注目したいのがそれぞれの品物の売値と買値。これは商売のチャンス! さすがアックスマンの森の裏にあるだけあって、斧が安い! これは買い。

毒矢も安いので忍者用の装備として買いそろえよう。また、火の剣の買値に注目。もし、どこかで見つけたら、ここで売ることになしよう。あこがれの青水晶が手に入るのよ!

あと、テクノ系の防具も高価買入れの用意があるらしいから、装備変更の時は利用するといいかも。



隠れ村のマーチャントの品物の買値と売値は、それぞれが異なる。これは商売のチャンス! さすがアックスマンの森の裏にあるだけあって、斧が安い! これは買い。

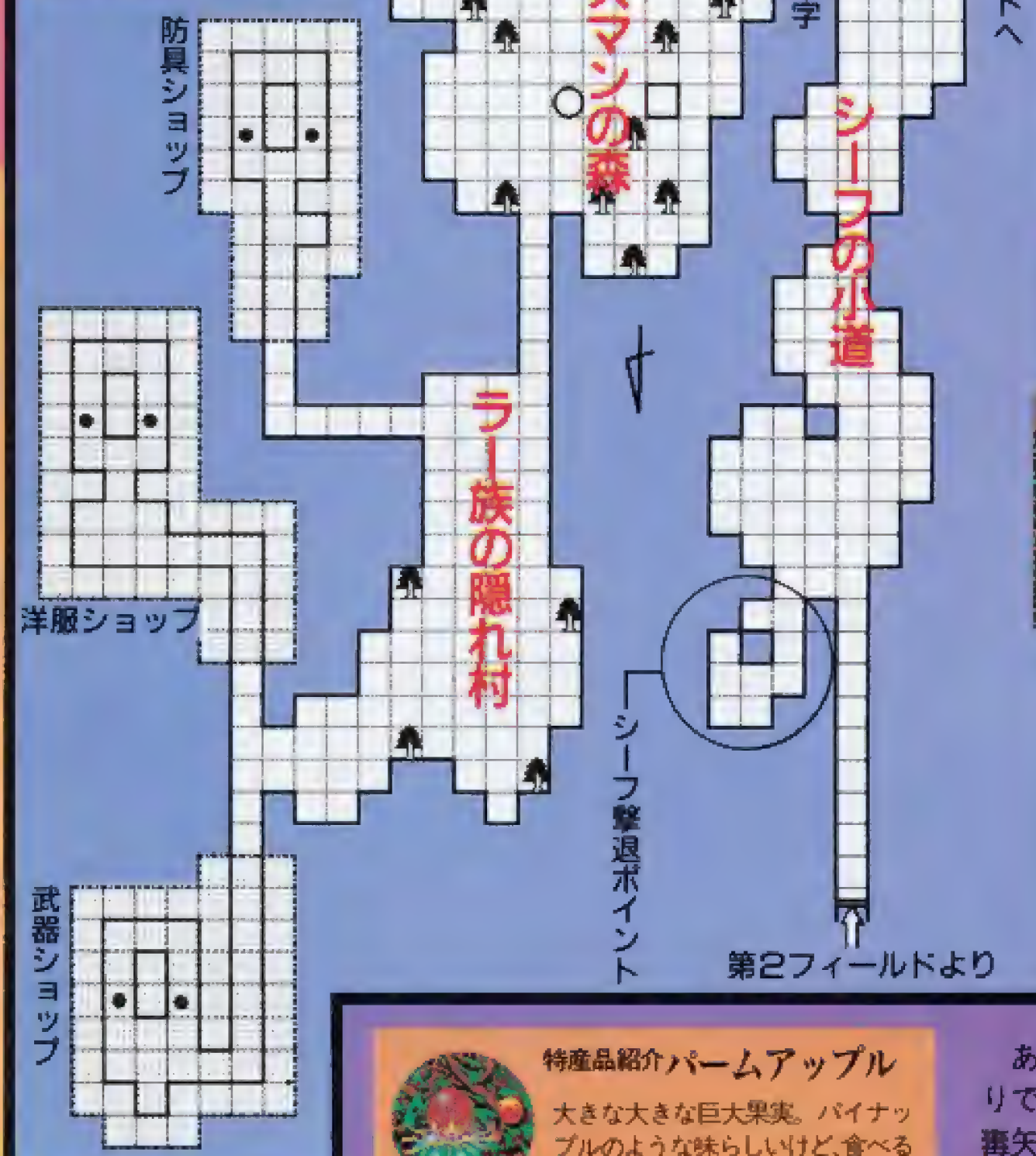
けるのが最善の作戦。集団で行動するアックスマンに囲まれたら全滅確実なので、地図をよく見て行動してね! それと忘れちゃいけないのが彼らの投げる斧。必ず、拾ってね! 出発地点の村で売れば、かなりの稼ぎになるのよ! いわば特産品の一種よね!



アックスマン

投げる、集団、盗むの三拍子そろったワル。

### 第3フィールド



### シーフの小道

シーフ撃退テクニックを教えちゃう!



パーティーの後ろへ後ろへと回り込む習性のあるシーフちゃん。足音に注意して撃退!

まずヘッドフォンを用意して! パタパタというシーフの足音の聞こえる方へパーティーの向きを変えると、シーフを見つけれられるわ! そしたら、シーフに体当たりをして、シーフを跳ね飛ばしながら、出口がカー所しかない袋小路に追い込むのよ!

あとは忍者の訓練のつもりで前衛は素手で、後衛は毒矢で攻撃すれば圧勝!



特産品紹介 パームアップル

大きな大きな巨大果実。パイナップルのような味らしいけど、食べるより銀貨3枚で売った方がいい!

## 大切なのはフォーメーション!!

この世界では、重要なアイテムのあるところや、錠や仕掛けのあるところに凶暴なモンスターがウヨウヨしていることが多いよね。

そんな時役に立つのがフォーメーション。組めることがわかっていても、実際には使っていない人が多いんじゃないかな?

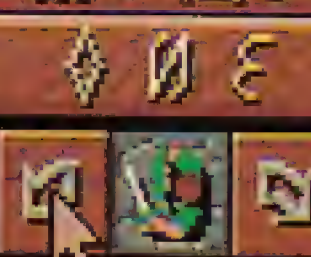
使い方は簡単。まず、リーダー(仕掛けを操作したりする人)を盾になるメンバーで囲んで、外側に向かって向きを変える。後はヘッドフォンで敵の近づく音を聞いて、音のする側に向いているメンバーに攻撃をさせればいいの。この方法を使えば、画面に見えていない敵も攻撃することができるから、メチャ有利。私みたいに不器用な人がリーダーになって、仕掛けの操作にモタついていても、背後から敵に襲われる心配がなくなるんだよ!



フォーメーションは、メンバーの向きを変えて、敵の近づく音を聞いて、音のする側に向いているメンバーに攻撃をさせればいいの。この方法を使えば、画面に見えていない敵も攻撃することができるから、メチャ有利。私みたいに不器用な人がリーダーになって、仕掛けの操作にモタついていても、背後から敵に襲われる心配がなくなるんだよ!

メンバーの向きの変更方は、攻撃をする時に一番下の横の矢印をクリックするだけ。

叩き切る  
斬り払う



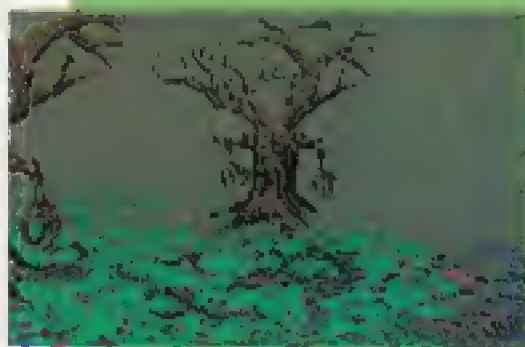


# 冒険5日目!!

## 亡霊の館で最後の力ギを発見しちゃった!!

### 死の林

立ちならんでいる樹のほとんどが枯れてモンスター化している。霧で見晴らしが悪い上に、しっかり足をとられる《ぬかるみ》まで用意してあるステキなエリア。



しかも恐いことに、霊園からビリビリ=ファントムがやってきて、樹の化け物と連携攻撃を仕かけてくる。これはかなりヘルスに響く。ここは早めに亡霊の館に逃げ込むのがイイと思うんだけど、足場が悪いから大変!

### エビルウッド



ぶつかったりして起こさなければ、ただの樹。

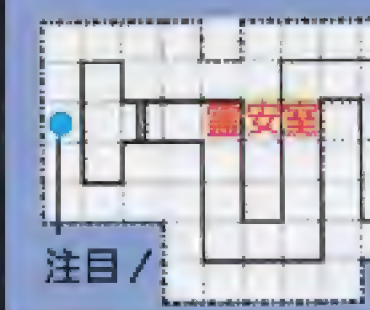
MONSTERS

### 特産物紹介 毒キノコ

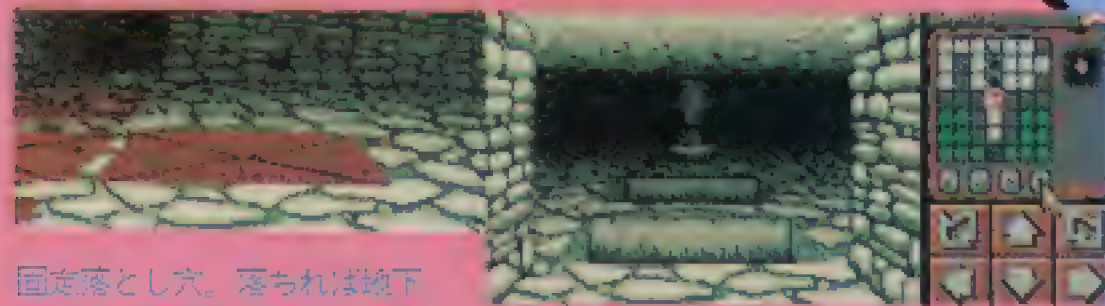


特殊な効果があるもののあまり食べない方がいいと思う。売れば、妖精のキノコより高い。

### 第4フィールド



### 奈落の広間 & 地下牢



固定落とし穴。落ちれば地下牢へ。この写真には、多くのヒントがあるよ。

こいつを逃げるには、マップが有効だよ。画面右上のマップをよく見て動こう!

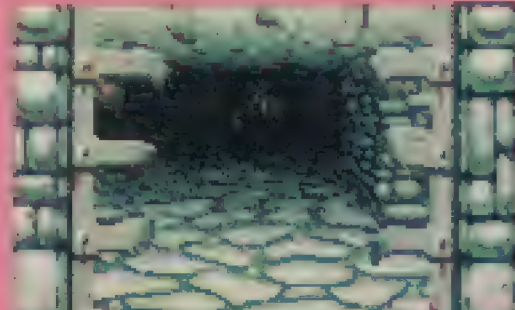
いよいよ大詰め! ここには4枚目の一族の鍵が隠されているらしい。冒険は、固定落とし穴のあたりを、よく調べてから、霊安室、次が鎮魂室という順に回るといいよ!

鎮魂室はマーチャントの霊を鎮めるために作られたらしいけど……。あと、地下牢では防具一式を必ず手に入れてね。魔法使い大活躍の場面よ!

### ゴースト



苦しげな叫びとともに襲いかかる美体のないヤツ。



地下牢。ここの人形は、魔法使いの霊を鎮めるために作られたらしいけど……。あと、地下牢では防具一式を必ず手に入れてね。魔法使い大活躍の場面よ!

いよいよ今日は最後のフィールド。4枚目の一族の鍵を求めての大冒険!……なんだけど、今回はかなり薄気味悪い場所。

どうやらラー族の墓所に迷いこんじゃったみたい……。

### 霧の霊園

ここはマーチャントの墓所らしい。稲妻で強力な攻撃をしてくるビリビリくんが強敵。通常の武器での攻撃はまず効かない。特殊な武器を持っていなければ、魔法使いのハームノ



門をくぐると、巨大な霊園が広がっている。見えてくるのは、霧の霊園。ここは、魔法使いのハームノ

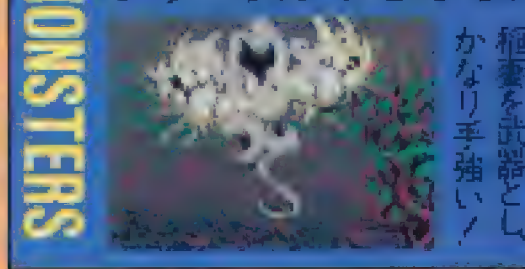
霧の霊園に入ったら、もう後戻りはできない! 先に進むしかないんだけど、モンスターの強さがハンパじゃないよ! ハームノマテリアルの呪文を使えないと、かなりキビシイ冒険は確かだよ!

ンマテリアルが頼みの綱。

そういえば霊園に入る直前に、何かとがった武器を見かけたような気もするけど……。ま、いいか。

最初は逃げるのが得策だけど、お城に入る前に、コイツらぐらいは軽く倒せるようになっていたいよね!

### トゥームファントム



実体がない幽霊。稲妻を武器とし、かなり強い。

MONSTERS



### 4枚そろった一族の鍵!

## めざせエキスパート!!

キープの中はきびしいぞ!

いよいよ城内へ! トーハムが心配するのは、みんなのレベル。各技能がエキスパート(8)になっていないと、かなり苦労するらしいの。まだだったら、再修行! さあ、これから本番よ!



こいつは、今開かれた。こいつは、今開かれた。こいつは、今開かれた。

またね!!  
ゲームの中で  
会いましょう!





# ぽっぷるメール

“動くメール”は、もう見たっ？

セガ/発売中/7,800円/A・RPG

完成度ゲージ

100%

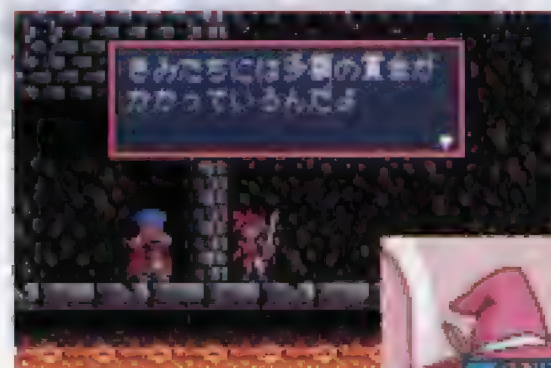
1人プレイのみ

つい1週間ほど前に発売になった本ゲーム。もう終わった人はいるかな？ まだの人は……とりあえずがんばってくれい。

## いよいよ大詰め!! 中盤ストーリー&ステージを紹介!

今月号ではいよいよ大ラスの1つ前のステージまで紹介するぞ。

ステージ3で当初の目的が180度変わってしまったメール達一行。賞金をもらう立場が逆に賞金首になってしまったり、渡したミスリルがゴーレムに変わってしまったりと災難ばかり。そして……。



お宝探しが一転、魔人封印のための水晶玉を探すことに。

賞金首を追いかけていたつもりが、いつのまにやら自分が高額賞金首に。



2人の美女



リップとラップ



## ステージ4 氷の世界はツルツル滑って操作が大変!

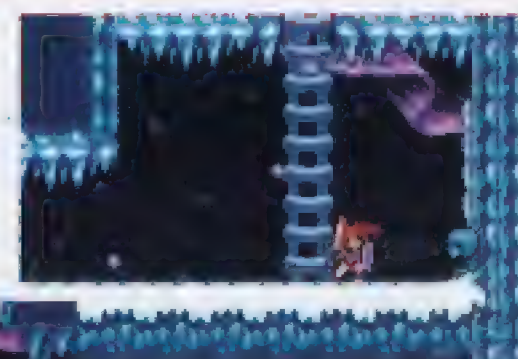
復活した魔人を再び封印するため、4コの水晶玉を集めることになったメール達。やってきたのは、美しい女ボス2人が待ち受ける、超やっかいステージだ。

登場するザコがかわいらしく、背景もきれいとくれば、ちょっと気を抜きがち。だが油断することなかれ。なにせ最初のエリアは地面が氷なのでツルツル滑り、操作が難しい。勢いあまって敵と激突なんてザラ。要注意だ。



操作が難しいだけでなく、ザコもやっかい。一見はのほろしているだけに裏切られると気がたつ。この雪たまりは、ある程度近づくとジャンプするぞ。

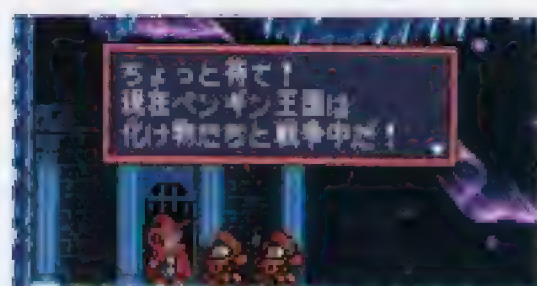
トードンボールの真ん中だけのような「石」が。近づくとフリーズを吐いてくる。これに当たると、凍らされてしまうのだ。



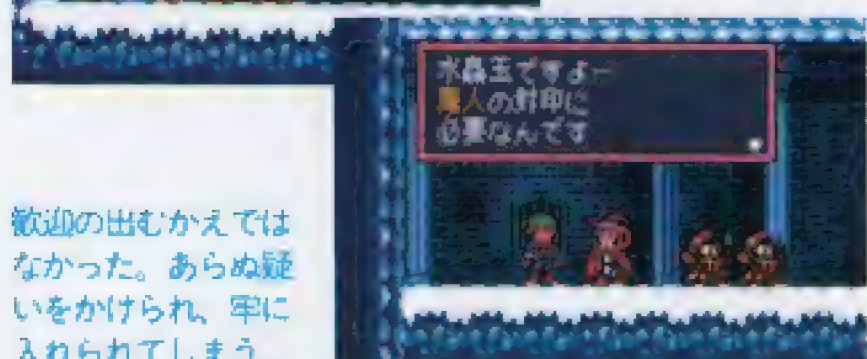
氷上の敵は氷上での戦い。このザコもやっかいで、こちらの間を跳んで行動する。中でも金色の剣を持ったやつは攻撃をかわすぞ。



CD版オリジナルザコの雪ん子。普段は頭を抱えておびえたフリをしているが、近づくと口から吹雪を吐く。



中へ入ると鐘を音込んだペンギン達がお出迎え。戦争の真っ最中らしい。



歓迎の出迎えではなかった。あらぬ疑いをかけられ、牢に入れられてしまう。



氷のエリアでは地面が滑る。お金に余裕があるなら道具屋で石の靴を買おう。消耗アイテムだが、はいている間は操作が楽だぞ。



これを買え

## 美しいバラにはトゲがある……恐怖の姉妹ボス登場!



妹のリップ（大竹ではない）はシャボンとツラで攻撃してくる。

リップ



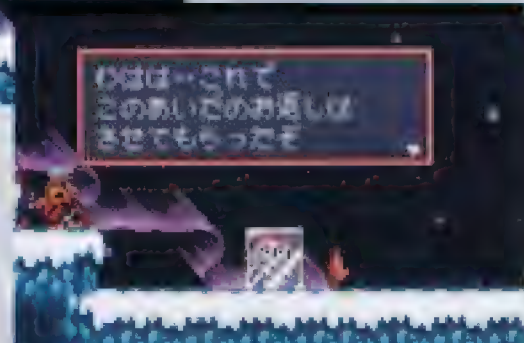
姉のラップも基本攻撃は同じ。中央のタルへおびきよせて反撃だ。

ラップ



姉妹を倒して先へ行くと懐かしい顔が。高額賞金首の2人がガン首をそろえて待っている。

賞金はいただきと思いきや、先手を食らって氷づけに。どうやって助かるかはお楽しみ。



大ボスドッケン

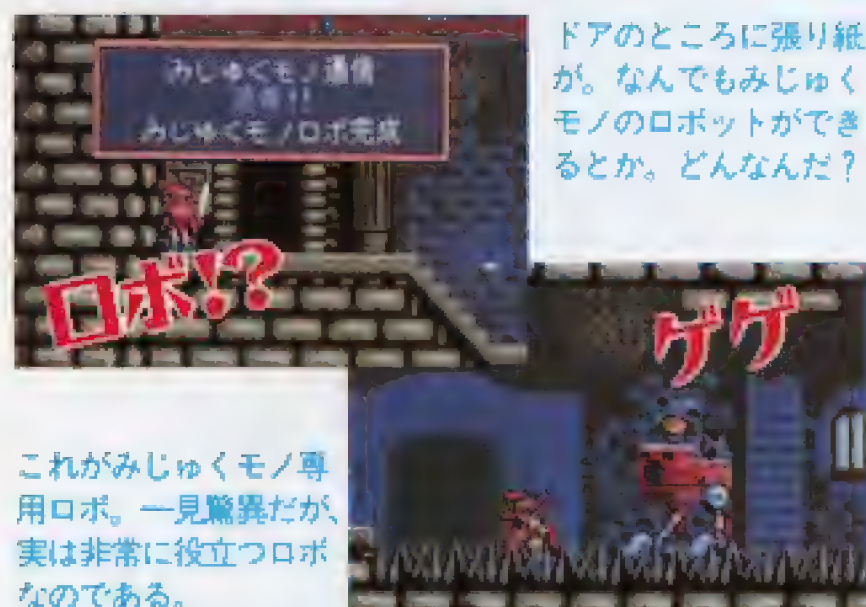




## ステージ5

## 魔人を封印するため水晶玉を集めるのだ!

リップとラップ、そしてドッケンを倒すと3つの水晶玉が手に入る。あと1つは、ここアルカザール城にあるのだ。魔人復活を阻止するため、ひいてはエンディングのためにがんばろう。このステージは城だけあって非常に複雑。入ったドアと出てきた場所を確認しながら進まないで絶対に行き詰まるぞ。またキャラクターを使い分けないと進めないところも。宝箱は全部取っておけ。



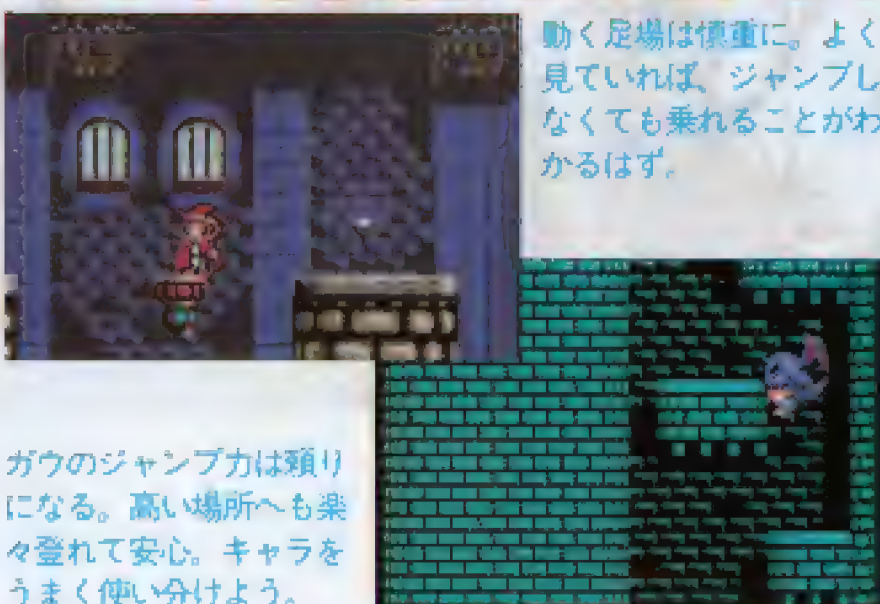
これがみじゅくモノ専用ロボ。一見驚異だが、実は非常に役立つロボなのである。

ドアのところに張り紙が。なんでもみじゅくモノのロボットができるとか。どんなんだ?



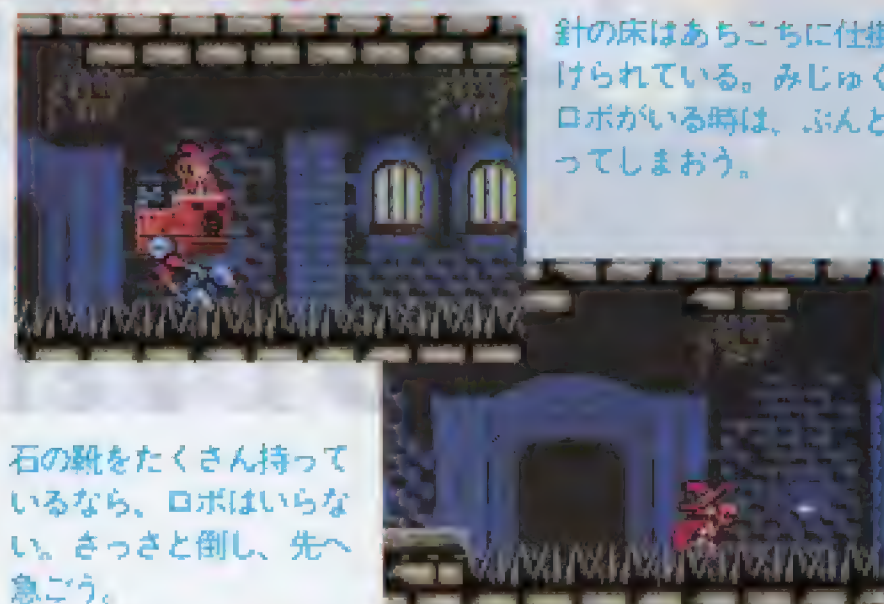
最初のボスはロックネア。目が弱点だ。頭上を飛び交う赤い玉と床から伸びてくる針には要注意。

### 城の中は複雑、しかもトラップがいっぱい!



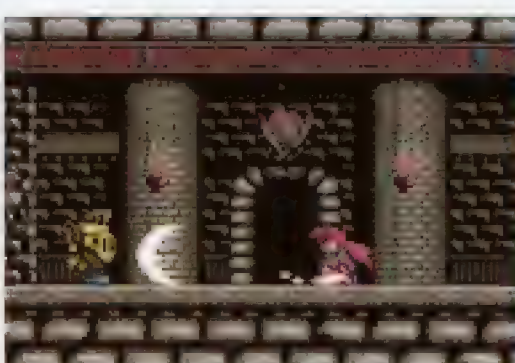
ガウのジャンプ力は頼りになる。高い場所へも楽々登れて安心。キャラをうまく使い分けよう。

動く足場は慎重に。よく見ていけば、ジャンプしなくても乗れることがわかるはず。



針の床はあちこちに仕掛けられている。みじゅくロボがいる時は、ふんどってしまう。

石の靴をたくさん持っているなら、ロボはいらない。さっさと倒し、先へ急ごう。



ガンメットは背後から攻撃しないとダメージを与えられないぞ。時々ロケットを放てることがあるので、遠隔攻撃できるキャラに間合いを取って倒さそう。

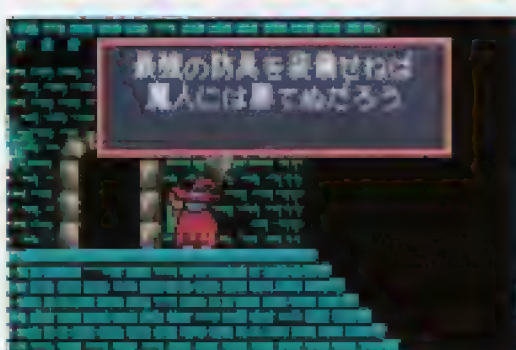
### 最後の水晶玉を手にしろ!



残りの水晶玉は、このブラジオンナイトが持っている。こいつは強いぞ。セーブして戦え。

剣を振る瞬間が攻撃のチャンス。それ以外は盾と鎧に弾かれてしまう。ダメージを与え続けると、2度ほど変身するぞ。

### 魔人のもとへ急げ!



ふと見た張り紙には重要なヒントが。最強の装備でないと魔人は倒せないようだ。ここへくるまでに、とりあえず武器は最強になっているはず。さて、防具はというと……!



### リガークラブを倒せ



## ゲームオーバーは悲し……

すでに何度か見ていると思うが(見ない? あそう)、キャラによってゲームオーバー画面が異なる。これまた性格を表していて面白いのだ。だが、やっぱり



ゲームオーバーはモノ悲しい。こまめなセーブで乗り切ろう。

ゲームオーバー画面の前には、こんな「召される」姿が。

目をグルグル回っているメイ。『もうイヤ』って書いているような声がかんこえてきそう。はたして、これをスピンオフに金銀財宝は手に入るか?



ガックリとうなだれたタツト。まるで『もうカンベンしてくださーい』と言っているみたい。これでは師匠のバワーに勝てるワケがない。



すべてを投げだし、『もうここから動かない』的なガウ。頭上を飛び回っている鳥もラブリ。うーん、腹に当たってみたいぞ。



# ドラゴンズ・レア

最終面直前までのイベントを全部解説しちゃう

セガ/6月3日発売/6,800円/ADV

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

10年以上も前に出たLDゲームなので、システムは古くさいが、映像の美しさはやはり必見モノ。一度は遊びたいLD作品だ。

## 邪悪なドラゴンを倒し、プリンセスを救出せよ!

LDアドベンチャーの歴史を語るうえでは欠かせない一作と言え、この「ドラゴンズ・レア」の名前が真っ先にあがるはず(「タイムギャル」と答えた人は猛省せよ)。アニメーションを使うことで従来のビデオゲームでは不可能だった演出やキャラクター性が存分に発揮されており、当時アーケードゲーム(以下、業務用)の世界に与えた影響は計り知れないものがあった。MEGA-CD版は、そんな業務用の雰囲気をもっとうまく伝えた移植版となっている。コマンドの手順を覚えて、ギャラリーの注目を一身に浴びろ!!



一部の業務用でカットされたシーンもパッチリ入っている。LD版の醍醐味の一つ。



オープニングのランシーン。ドラゴンと戦い、無事プリンセスを救うことがゲームの目的だ。

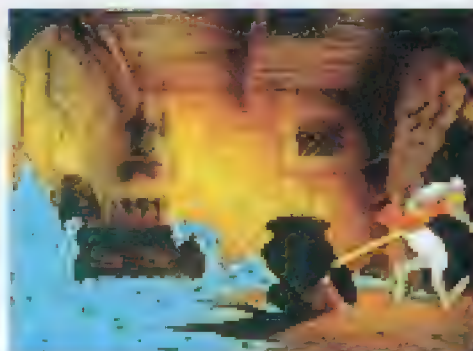
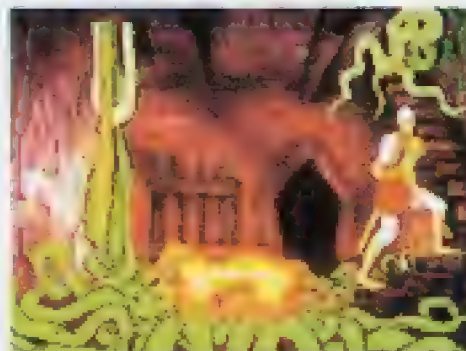


## 「ドラゴンズ・レア初心者講座」理不尽なんて思わずに試行錯誤で解法を深め

### Lesson1

### 危険な場所によりつくな!

ぱっと見て「そのまま行くとヤバいかな」と思える方向には行かないこと。画面内でフラッシュした場所があれば、その方向に逃げるのが基本だぞ。



### Lesson3

### ミスになるタイミングを知ろう

シーンによっては、ボタンを押すすぎるとミスになってしまう場所がある。何度もやられながら、ここはトライ&エラーでプレイするしかないぞ。



### Lesson2

### 敵モンスターに対してどう対処するか

敵が現われたときは、とりあえず剣ボタンを押そう。それでもやられた時は、そのシーンは戦わずに逃げればよいシーンなのだ。まずは数をこなせ。



### Lesson4

### レバー入力のタイミングはバラバラ!?

画面がフラッシュすると同時に、そのほとんどにコマンドを入力することになる。でもフラッシュする前に入力しないと間に合わないシーンもある。



## LDアドベンチャーに歴史あり!!

「ドラゴンズ・レア」から始まったLDアドベンチャーは、その見た目の斬新さから一時期大ブームとなった。ところがゲームの性質上完全なパターンを覚えないとプレイできないことと、当時のゲームセンターが24時間営業だったためにLDプレイヤーが酷使に耐えられず、故障が続出。さまざまな可能性を残しながら、「早すぎたゲーム機」として眠りについてしまうのであった。ああ合掌。



オープニングは当然アニメーション。一部カットされたため、業務用より時間は短い。

### 海外モノ

### 国内モノ

ドラゴンズ・レア  
スペース・エース  
クリフ・ハンガー  
(ドラゴンズ・レア2)

忍者サスケ  
タイムギャル  
スーパードンキホーテ  
エクス・オルミン  
トライアドストーン

## 【注釈】

ファンタジーものは「ドラゴンズ・レア」。「スーパードンキホーテ」SFものは「スペース・エース」「タイム・ギャル」。和風ファンタジーの「忍者ハヤテ」映画を題材にした「クリフ・ハンガー」は一風変わったLD作品と言える。

「2」はメーカー倒産のため未発売のまま。

これ以外にもユニバーサルが海外作品を日本語化した。



# 序盤以降で起こるイベントを紹介!!

今月は先月号で紹介できなかった残りイベントを一気に公開する。具体的な攻略法はあえて載せないで、実際にプレイして正解ルートを探してほしい。君はドラゴンの巣窟にたどり着けるか?

## SCENE No.10

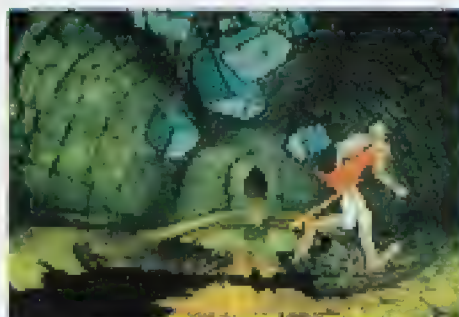
## オークがいる塔内



オークが襲ってくるので、剣で戦いながら上へと逃げる。一回剣を使った後にすぐ右へ上へコマンドを入力しなければならないが、画面とコマンドの受けつけのタイミングがずれているのがやっかい。

## SCENE No.15

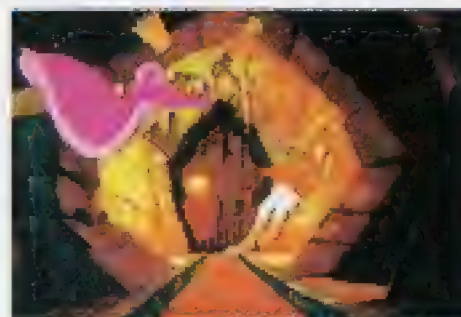
## 水たまりのある部屋



ナイフ攻撃や崩れる足場を軽い足取りで抜けるダークがカッコイイ。水たまりから出るとなぜか画面の左右が入れ替わるが、これは海外モノによく見られる特有のアバウトさなので気にしないでくれ(?)。

## SCENE No.20

## リザードキング



金貨が詰まったツボにダークの剣が落ちてしまう。追ってくるリザードキングをかわし、剣を取り返そう。リザードキングを倒す時のコマンドがちょっと難しい。最もプレイ時間が長いイベントだ。

## SCENE No.11

## 丸い部屋



中央のオーブに剣を取られると同時に、床全体が青白い電撃につつまれる。仕掛けイスがぐるっと回転する時の画面の構図が結構カッコイイ。襲ってくる電撃をぎりぎりかわすダークが頼もしい?

## SCENE No.16

## シーソー床



どちらに逃げればいいのかかわかりづらいのが、このチェッカー模様のシーソー床。出口は2方向あるが、正解は左のルート。正面のルートに入ろうとすると……これは実際に確かめてみてほしいな。

## SCENE No.21

## 回転振り子



業務用では回転振り子をかわすタイミングが極端にシビアだったため、ここでゲームオーバーになってしまうプレイヤーが数多くいた。MEGA-CD版なら適当に上を入力するだけでいいぞ。

## SCENE No.12

## でかい階段



階段がいきなり平たい床になるというひっかけイベントが用意されている。業務用よりも1発目のコマンドを入力するタイミングが甘くなったので、コマンドの順番さえ間違わなければ簡単にクリア可能。

## SCENE No.17

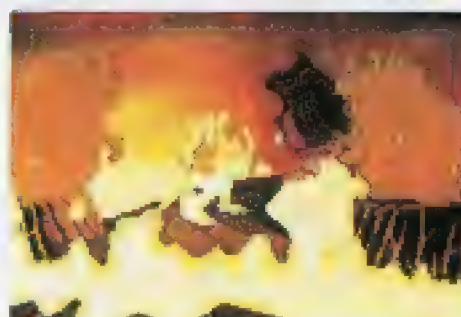
## 馬上のブラックナイト



高笑いととも、馬に乗ったブラックナイトが突然襲ってくる。剣で反撃しようと思わずに、ひたすら逃げる。最後にブラックナイトが投げつけてくる剣は……やっぱり逃げたほうがいいみたいね。

## SCENE No.22

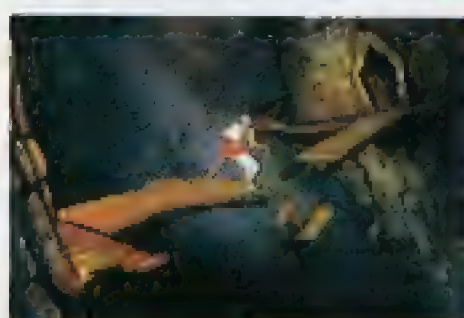
## マッドマン



剣による攻撃がきかないマッドマンからひたすら逃げる。間欠泉のように吹き上がる泥をタイミング良く抜けよう。基本的に上へ上へと進めばクリアできちゃう面なんだけどね……。マッドは「泥」の意味。

## SCENE No.13

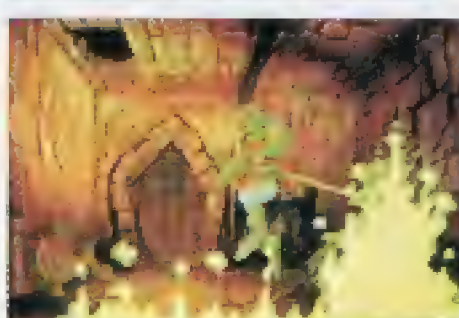
## 崩れる木製通路



コウモリが襲ってくるので、ひたすら細い通路を奥に進んで行く。業務用だと、最後にロープへ飛びつくために上へコマンドを入力しなければならないのだが、MEGA-CD版はカットされているようだ。

## SCENE No.18

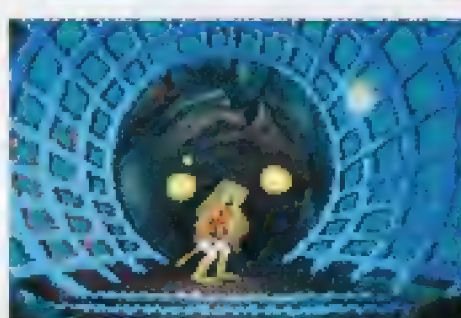
## 雷がふる小部屋



画面とコマンドのタイミングがずれているだけでなく、先行入力が必要なのでクリアするのがかなり難しいイベント。炎に包まれた部屋の中にある隠し通路を見つけた時は、ちょっとリウレンジ気分。

## SCENE No.23

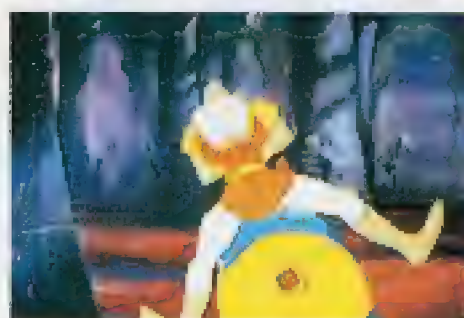
## 金網通路



電撃にまわりを取り囲まれるので、奥へ奥へと逃げよう。ランダムでイベントが出現する、業務用ではあまりお目にかかることのできないワンシーンだ。ミスした時の、シビれているダークが情けない。

## SCENE No.14

## メカ馬



暴走するメカ馬に乗って通路を抜けていく。最後の壁は早めにコマンドを入力しないと激突してしまうぞ。でも、普通あんな怪しい馬の上にはまたがらんと思うのだが……。馬から落ちるシーンがマヌケだ。

## SCENE No.19

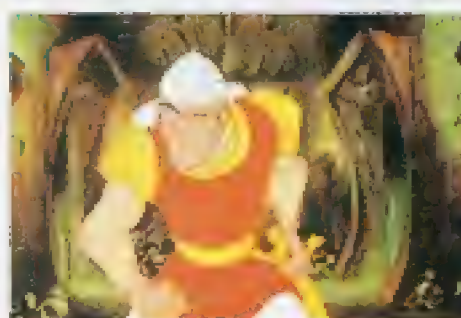
## 鍛冶屋の部屋



襲ってくる剣やモーニングスターなどはじいていくと、4度目に金床がダークに突っ込んでくる。剣ボタンは連打してもかまわないので、慣れればクリアはそれほど難しいイベントと言えそう。

## SCENE No.?

## その他のイベント



MEGA-CD版でまだ紹介していないイベントは、骸骨通路と最終面であるドラゴンの巣窟の2つ。ひたすらコマンドを覚えるゲームなので、1度クリアすれば何度でもクリアできるはず。

## COLUMN 剣士Dirkの愛すべきマヌケ話に注目だ!

オーバーアクションはアメコミの基本……かどうかは断言できないが「ドラゴンズ・レア」はとにかくキャラの動きがダイナミック。特にヤラレる直前に見ることができる顔は、デッサンがくずれまくっててかなり笑える。ゲームは解けなくて頭にきているプレイヤーも、この顔を見ればハッピーな気分になれるぞ(!!)。



FACE of DEATH  
ヤラレ顔は必見



いちいちカッコつけるものの、サマにならない。これが魅力



## 特別オマケ

## プリンセスちゃんのラブラブポートレート



このプリティ&セクシーな女のコが、我らが剣士ダークが愛するプリンセス。カワイイでしょう(ホント?)。日本語版の声も色っぽくてイイ。



ポニーキャニオン / 4月22日発売 / 7,800円 / RPG / マウス対応

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

キャラが敵に攻撃を受けた時、あなたも痛い。敵から逃れた後は、あなたも息切れをしている。そんな感覚のゲームです!

# アイ・オブ・ザ・ビホルダー

お待たせしました! 内容充実でついに発売!

## この物語に結末をつけるのはアナタです!!

昨年末以来、発売が延び延びになっていたコイツが最終調整を終えて、ようやく発売になる。3Dシミュレーター感覚で、迷宮をリアルタイムに冒険できるこの作品。今月は背景となる世界を総まとめ的に紹介しておこう。

### 発端はドワーフの帰還!

先祖の土地への帰還を決意したドワーフの王



物語は、すみかを失ったドワーフ達が、先祖の建設した土地に戻るところから始まる。

### ギアガー王子拉致!!

先祖の作った迷宮。これが難物。ドワーフ達は、あまりの難しさに四苦八苦。疲れて一歩も進めなくなったところへ、突然、ドロウエルフの一大団が襲いかかってくるわけだ。



ドワーフのギアガー王子に強襲をしかけた4人組の黒い肌のエルフたち。手前は女リーダー

眠気と疲れでドワーフたちは敗走。王は凶刃に倒れ、リーダー格のギアガー王子はままと拉致されてしまう。



ドロウエルフにさらわれたギアガー王子

これは、迷宮の深奥部に巣食う邪悪なる黒エルフからの過激な挑戦状であった。

### 眠り続けるドワーフの王!



王を目覚めさせるべく必死の奮闘を続けるドワーフの僧侶。その目には絶望の色が濃い。

傷を負った王は深い眠りにつき目覚めることがなかった。リーダーを失ったドワーフ達は、屈強の戦士アームンを中心にかろうじて状況を立て直し、迷宮地下4階に仮の村を設営し、迷宮の覇権をめぐるドロウエルフとの戦いに臨もうとしていた。

この抗争のまっただ中に巻き込まれてしまったパーティーは、戦乱の收拾のために2つ

の物を探すことになる。強力な魔力を持つ魔獣ビホルダーの眼で作られたというシルヴィアのワンドと、迷宮の上下をつなぐ転送門のカギである。



ドワーフ達のリーダー代行者アームン

### シルヴィアのワンド

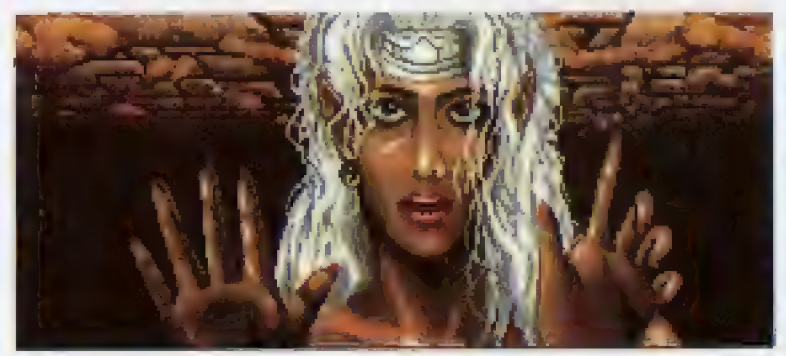


転送門のカギ

### すべてのカギを握る女!!

女の名前はシンディア。ドロウのリーダー。その背後には魔獣ビホルダーの影がある。

迷宮ではなんとしてもこの女を捜しだし、すべての謎を明らかにするのだ!



性格はゲイオティック・エドワーズ。ひといい女だ

### ウォーターディープ勢力相関図



### 復活させよう! 白骨死体はお友達

ゲーム開始時のパーティーの構成は4人なので、その職業の選択には頭を悩ませるかもしれない。

そこで彼らの出番だ。迷宮のどこかに白骨死体が落ちて(?)いる。それを拾ってドワーフの村の



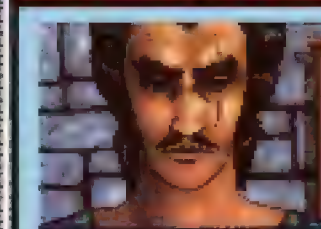
無惨な姿をさらす迷宮の機軸者。重いけど回収しよう

みんなを復活させてくれるドワーフ僧侶



僧侶に復活させれば仲間になってくれるのだ。あらかじめ彼らを計算に入れておけば、効率の良いパーティー編成ができるはずだ!

### 私達がダンジョンに眠る白骨死体です!



町の見張り役のハーフリング。



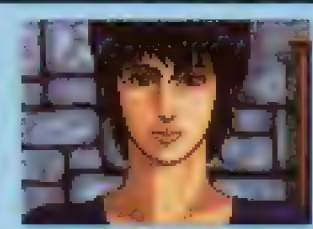
美しき僧侶です。イレリアさん。



自他、大魔術師というキラス。



アニア。女戦士。強さより色気。



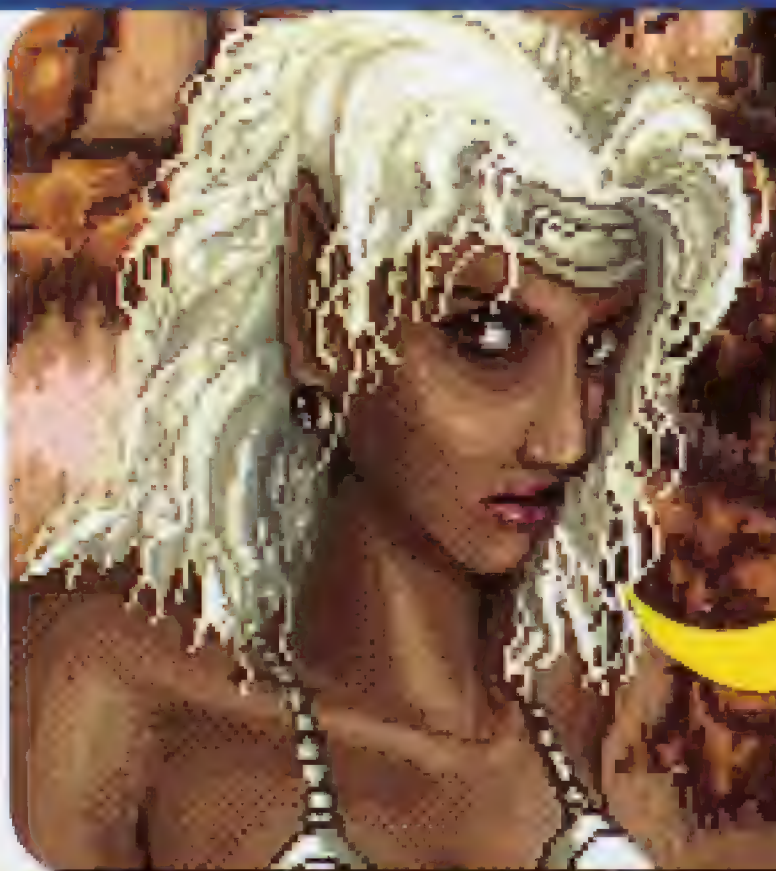
レンジャー技能のお姉さん。



重宝するかもしれないシーフ。



# ザナタールさまの餌食におなり!



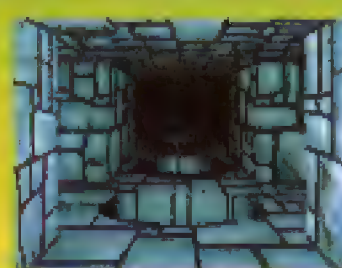
はっきり言ってウチの迷宮はキビシイよ。扉を開けばモンスター達がワラワラ飛び出す! 不用意にボタンを押せば、ファイアーボールが直撃! 音もなく背後に忍び寄る落とし穴!



戦闘準備をしてから扉を開け!



ボタンを押したら、すぐ逃げろ。



後ろを振り返る前に、確認後!

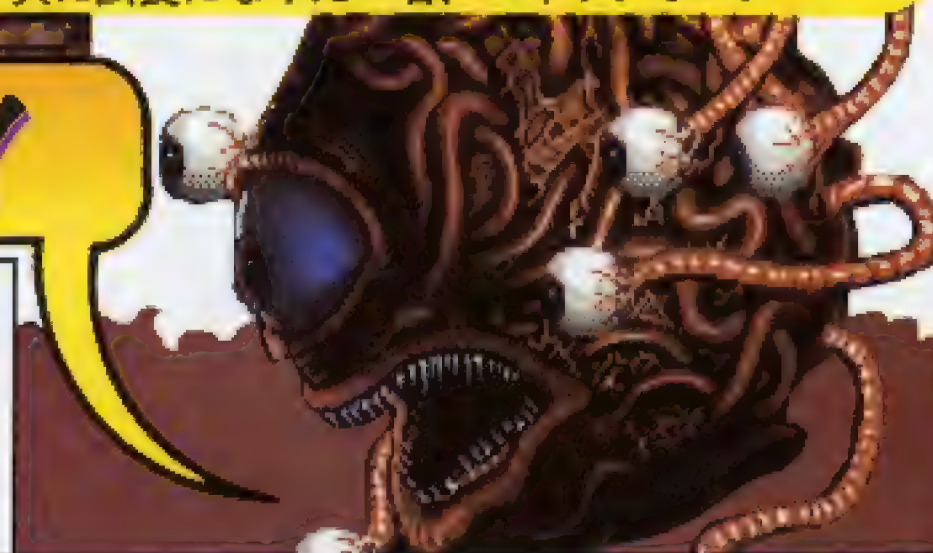


扉は凶器にもなる。要注意!

扉に挟まれば大ダメージ!

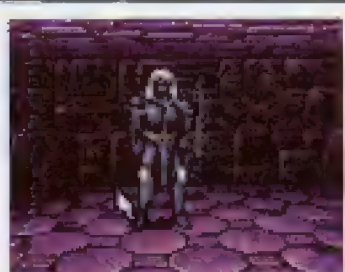
さあさ、いらっしゃい! 盛りだくさんの仕掛けで、めいっばいイジメテあげるわよ! 次に餌食になりたい者、スイッチオン!

## 私の部下達に諸君を大歓迎させよう!



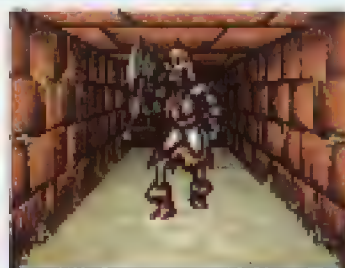
### コボルド

最上層に登場する、もっとも弱いザコ。大集団を組んできたなら、かなり危険!



### ドロウエルフ

仲間にしたくない種族。いやな取引を持ちかけられるかもしれない。



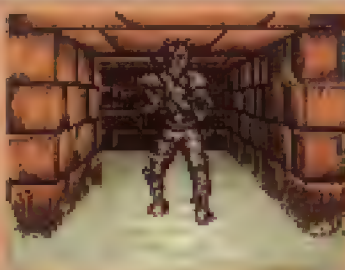
### スケルトン

何も考えずに斧を振り回し突撃してくる、しつこい奴。僧侶の力で退治せよ!



### ジャイアントスパイダー

肉食の大グモ。すばやい動きのうえに、毒のある牙で攻撃してくる。



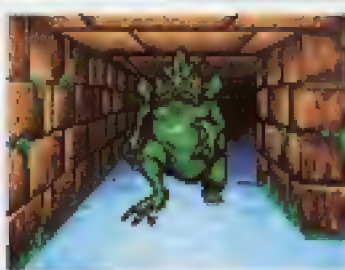
### ゾンビ

生きている死体。レベルの高い僧侶にターンアンデッドを使わせろ!



### ドライター

ドロウの上半身を持つ大グモ。投げ槍が得意だが、攻撃は投げやりではない。



### クオートア

古代の魚人。こいつの電撃攻撃はたまらないほど強烈。序盤戦の強敵である。



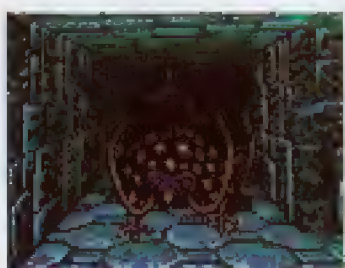
### ヘルハウンド

見かけはかわいい犬だが、鋭いかみつと炎のプレスの攻撃は強烈!



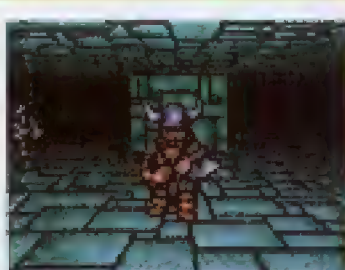
### フランド

犬男。恐怖の戦士。クオートアとの連携攻撃は恐るべきものがある。



### ラストモンスター

ラスト(錆)の魔物。金属製の武器や防具を錆でダメにするイヤな奴なんだな。



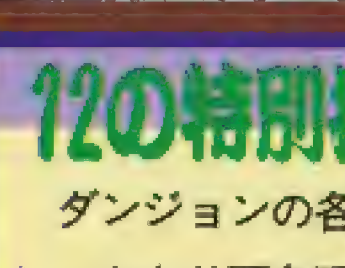
### ドワーフ

仲間にしたくない種族なので、できるだけ戦わないで、友好的にいきましょう。



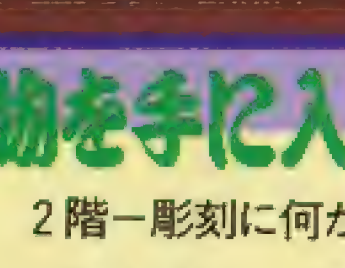
### マンティスウォリアー

最強レベルの戦士。手にした斧から繰り出す攻撃は素早く、当たればそりゃ辛い。



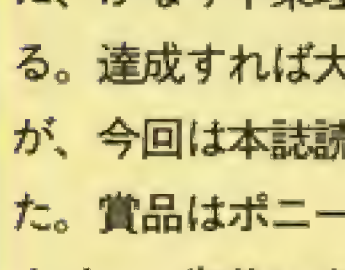
### ゴーレム

人工生命体。石像のように固い体。激しいパンチ。できれば出会いたくない。



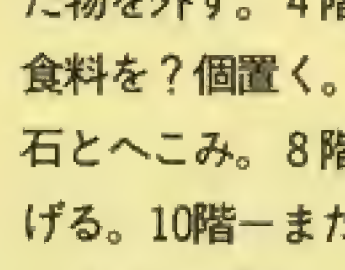
### ゴースト

分身の術を使うと言われる魔獣。背中の中の本の触手には細心の注意が必要だ。



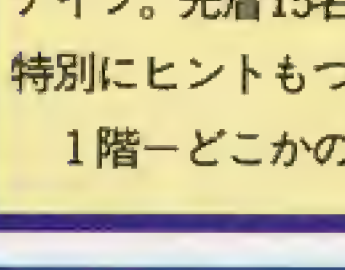
### ゴースト

分身の術を使うと言われる魔獣。背中の中の本の触手には細心の注意が必要だ。



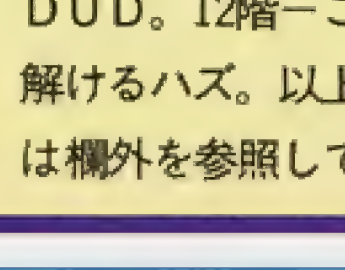
### ゴースト

分身の術を使うと言われる魔獣。背中の中の本の触手には細心の注意が必要だ。



### ゴースト

分身の術を使うと言われる魔獣。背中の中の本の触手には細心の注意が必要だ。



### ゴースト

分身の術を使うと言われる魔獣。背中の中の本の触手には細心の注意が必要だ。



# バトル・ファンタジー

君は全部のモードを遊びつくせるか!?

マイクロネット / 4月15日発売 / 8,400円 / ACT

完成度ゲージ

100%

2人対戦プレイあり

まだまだ格闘ゲームが物足りないメガドラだけど、久々にオリジナルの格闘ものが出るのだ。遊び方もたくさんあって満足?

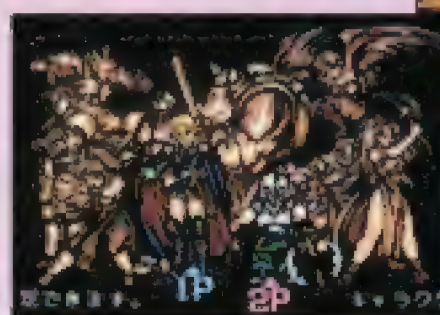
なかなか発売日が決定しなくて待たせちゃったけど「バトル・ファンタジー」がめでたく完成したぞ。最近の業界関係者の中には、「もう格闘じゃないな」とか、「格闘ゲームは終わりですね」なあんていう見解を述べる人もいたりするけど、とりあえずそんな意見は横に置いてこうかな。というわけで、今回は総まとめとして、各モード、および全10人のキャラクターの特徴を解説していくぞ。ちなみに、キャラクターのストーリー部分は、「育てるモード」のデモを抜粋したものだ。



攻撃は弱、中、強の3つという簡単操作。誰でも遊べるよ。

## 対戦モード

これがメインのモードだ。2人対戦が熱い(?)が、1人プレイだと、終盤に数人のボス敵が出てくるぞ。

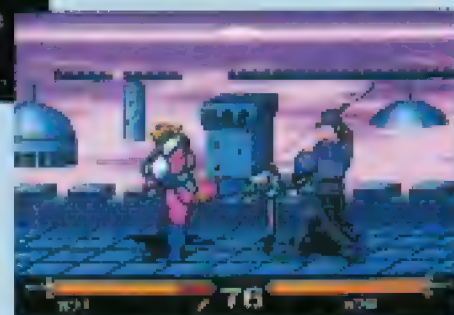


プレイヤーが使用できるキャラクターはこの10人。これは他のモードも同じだ。

## オートバトルモード



キャラクターの攻撃時の性格設定をし、コンピュータどうして戦わせるモード。結構奥が深いかも。



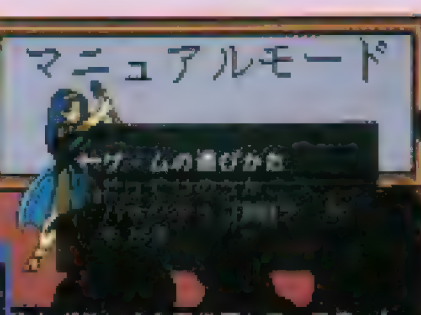
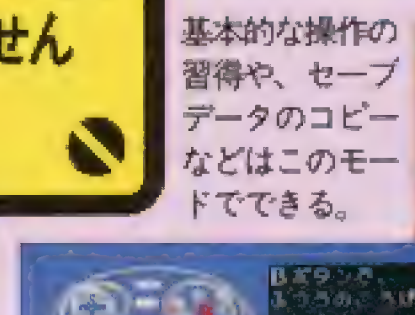
設定したデータは8つまでセーブ可能。ちゃんと戦績も残せるのがうれしい。

対戦だけの格闘ゲームじゃありません



こちらはRPGっぽいモード。各キャラにオープニングデモが用意されている。

クエストを引き受けると、縦スクロールのシューティングになる。他の場所へ移動すれば通常の戦闘もある。



基本的な操作の習得や、セーブデータのコピーなどはこのモードでできる。

方向ボタン、攻撃ボタン、ガードなど、初心者のための説明だ。格闘ゲームの達人は見なくてもいいよ?

## 成長させるモード

## マニュアルモード

# BATTLE FANTASY



## 10人それぞれ闘う理由は違えども、目的はただ1つ!

人間、<sup>じゅうじん</sup>獣人、巨人など全10人。彼らの戦う目的は違うが、最後に倒さねばならないのは魔族の王ただ1人。それはみんな同じだ。各キャラの必殺技やバックダッシュ(方向キーを後ろに2回)、そして通常技を駆使して戦おう。今回はスペースの都合で必殺技は解説していないが、どれもあまり複雑じゃない操作で出せるから、格闘ゲームが苦手な人も心配無用だぞ。



一定の確率でクリティカルヒットが出る。一気に体力を奪って爽快だ。

仮面の下に強い意志を秘めた騎士

## マクダイル

(声の出演・相島高嘉)



マクダイルは過去の心の傷に打ち勝つため、この街での戦いに身を投じた。



飛び道具はないが、投げ技や突進する必殺技が強い。自分のペースで戦おう。

対空技、攻め技などのバランスが良い。当たり判定が長いエアカッターも有効。



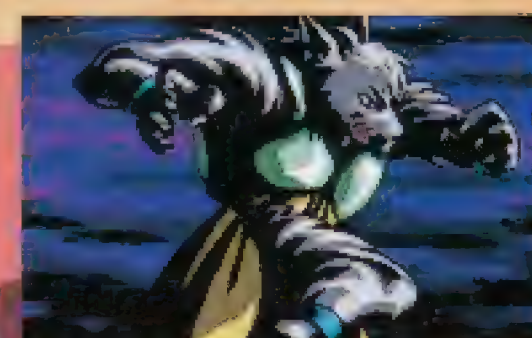
自分の留守中にさらわれた妹を取り戻すために、牙をむいて戦うコルディ。



3つの月にこだまする遠吠え

## コルディ

(声の出演・草尾毅)

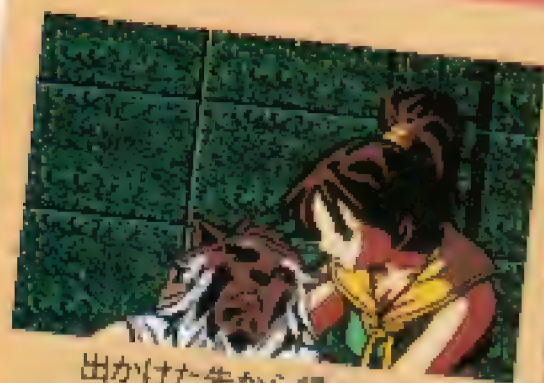




鍛え上げた四肢はまさに全身凶器

**サラ**

(声の出演・長沢美樹)

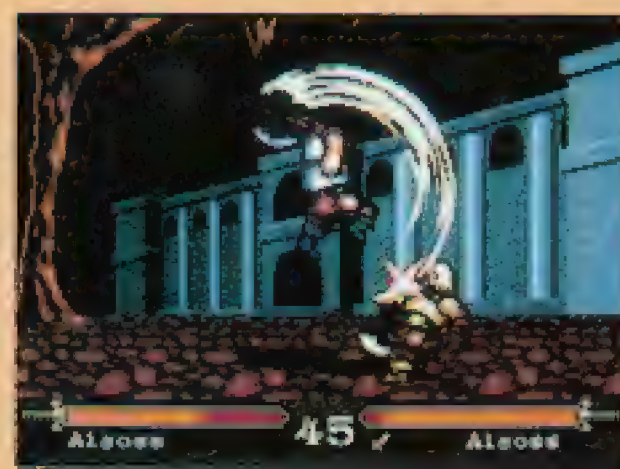


出かけた先から帰ったサラの目に映ったものは、無残に荒された村と、瀕死の師匠だった……。

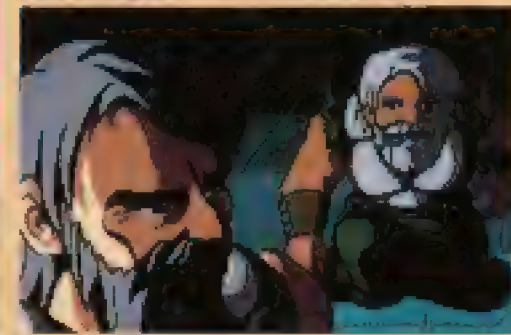


気持ちは接近して撃つと、  
相当なる。ブンブン回る旋  
風脚は空中でも出せるぞ。

対空必殺技のクレセントア  
ックスは強力だが、タメ枝  
なので実戦では狙いにくい。



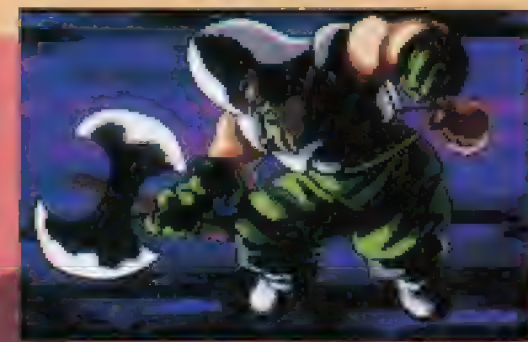
留守中にドワーフ一族の宝物を  
盗まれた戦士アルゴスは、魔王  
からの奪回のために旅立つ。



困った時はだっ子バンチ!

**アルゴス**

(声の出演・関智一)



カークスの必殺技は少ない  
が、この技とスラッシュア  
タックでガンガン押せるぞ。



留守中に街を滅ぼされた(これ  
ばかり、笑)カークスは、鎧  
をまとって戦いを決意する。



重厚な鎧をまとった技巧派戦士

**カークス**

(声の出演・相島高嘉)

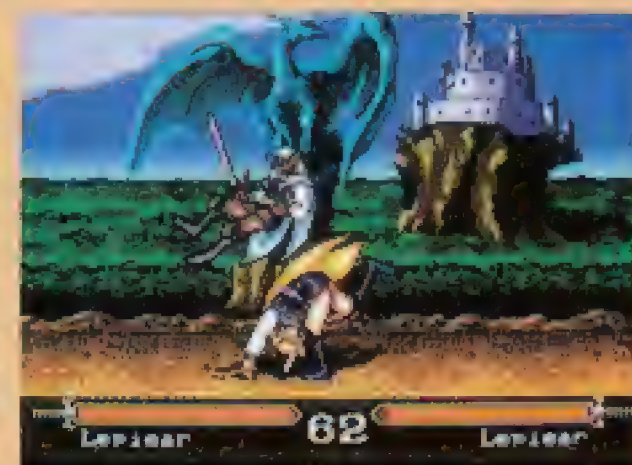
森の自然と動物を取り戻せ!

**レピアー**

(声の出演・島本須美)



エルフの森の動物達が石に変え  
られてしまった! いったい誰  
が、なんのために?

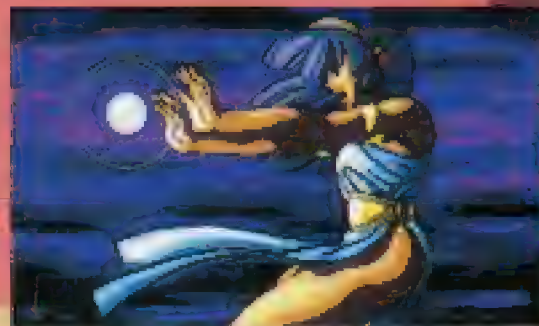


タメ系の必殺技ばかりなの  
で、投げなどの通常技で攻  
めたほうが無難かも。

すべての魔法を使いこなせるか?

**オルディーヌ**

(声の出演・長沢美樹)

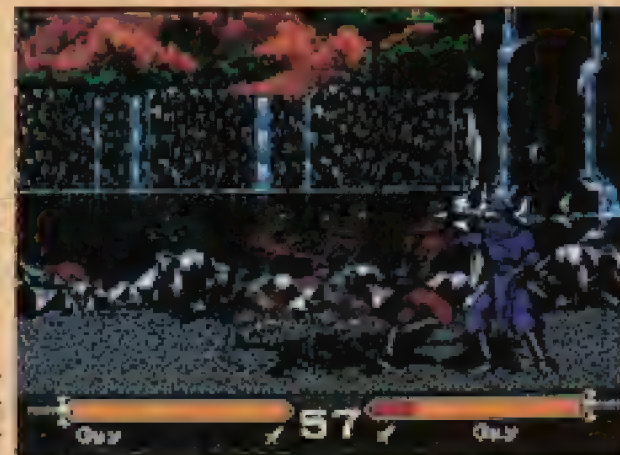


かつて追い払ったはずの魔族を  
水晶玉で発見したオルディーヌ  
は、1人で再び駆逐に向かう。



必殺技(魔法)の数がとびぬ  
けて多いので、飛び道具で  
近づかせない戦略が有効だ。

ガイだけはコマンドで前方  
ダッシュが可能。出すタイ  
ミングによっては役立つ?



師匠から異国の街へ修行に出さ  
れたガイ。広い世間には多くの  
強者がいるはずだ。



厳しい修行だけが忍の道なり

**ガイ**

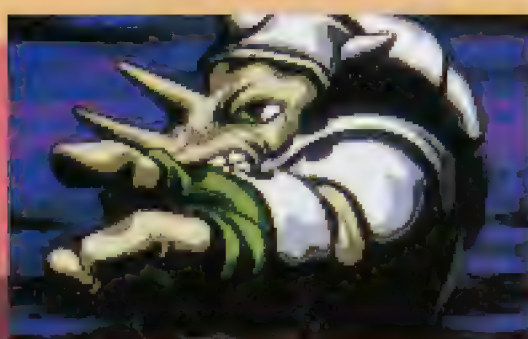
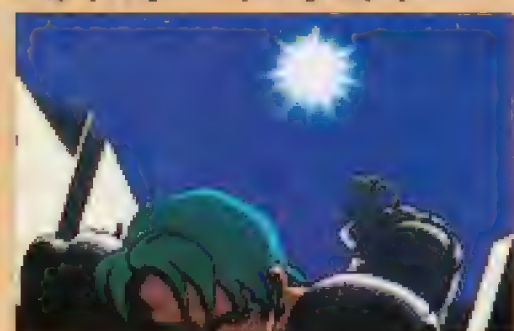
(声の出演・草尾毅)



巨体ゆえに当たり判定も大  
きく、動きも鈍い。しかし  
攻撃力の強さは脅威だ。



自分よりも強い者を求めて旅を  
していくサイバート。今度の街  
にはそんなヤツがいるのか?



力強さ、重量、大味の三拍子

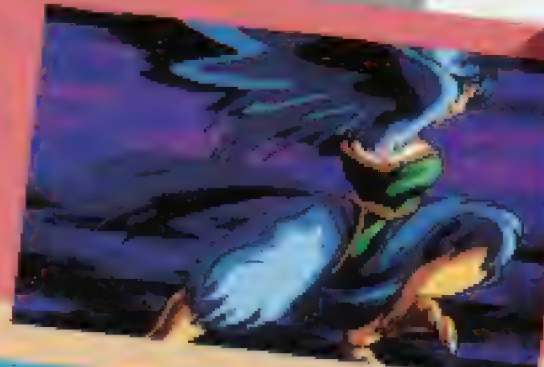
**サイバート**

(声の出演・関智一)

空中戦なら三段ジャンプで独壇場

**ハリアー**

(声の出演・島本須美)



絶壁の巢に戻ってみると、彼女  
の産んだ卵が盗まれていた。子  
供が帰るまでに取り戻せ!



最高3段まで連続ジャンプ  
が可能。空中で翻弄しつつ、  
時おり高速で飛びかかる。



東映ビデオ / 5月13日発売 / 7,800円 / ADV

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

雑誌の前のみんな、仮面ライダーシリーズ13作目「仮面ライダーZ O」が、実写LDゲーム風ADVとなってやってきたぞ!

# 仮面ライダーZ O

よいこの諸君、象でなくてZ Oなのだ

## 心を吸いこむバキューム・オープニング!!

今までで一番  
カッコイイかな!?

ついに特撮ヒーローの日本代表選手が  
映画そのままにゲーム化されて参上!

ライダーだって  
命はあるさ

いつの時代も超人気のヒーロー「仮面ライダー」。そのシリーズ13作目に当たる「仮面ライダーZ O」が、LDゲーム風のアドベンチャーとなって登場する。しかも実写取り込み

なので、まるで映画を観ているような迫力があるのだ。ゲームシステムは画面に出た指示どおりに行っただけ。つまり、画面に右と出れば右に、左と出れば左に、パンチと出たらパンチボタンと、素早く反応すればイイだけなのだ。また、行動選択画面も採用されており、「仮面ライダー」の世界を存分に味わえるぞ。

今作ではライフ制を採用。ミスをするダメージを受けてしまい、ライフがなくなるとゲームオーバーとなる。これで今までのLDゲームみたいなイライラが解消できるかもね。



命令どおりに

PUSH!

PUSH!

PUSH!

だ



最近のバイクは頑丈らしい



後楽園遊園地で  
MEGA-CDで  
キミを  
待っている!



# 爆伝 ~アンバランスゾーン~

爆風がフルポテンシャルで挑んだ怪作!?

アミューズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/4月22日/7,800円/ADV

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

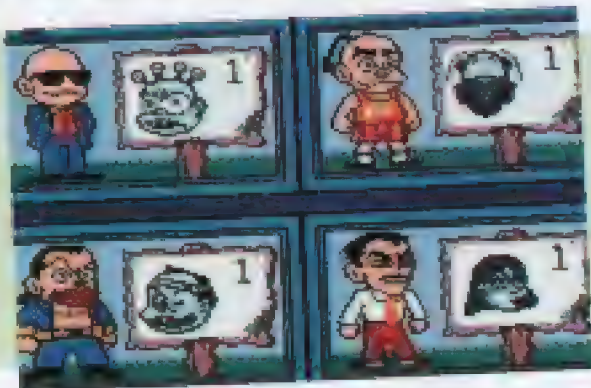
かつてないタイプのゲームを求めて、制作された「爆伝」がいよいよ完成。さあ、ニューメディア紙芝居のはじまりはじまり〜。

## CO-ROMによって「ミュージカル・アドベンチャー」を体験せよ!?

どこから見てもリッチなオタクのぼんち宅人は、突然現れた爆神から「音楽で地球を救え!」と言い渡され、いきなり原始時代に飛ばされてしまう……。そんな奇想天外な物語にたくさんのギャグを交えてお届けするCD-ROM絵巻がこの「爆伝」なのだ! バッグに流れる爆風スランプのサウンドを聴きながら、宅人の人間的成長を見守ってやろうぜ!

### ゴージャスなSTAFF

制作スタッフに各分野の有名どころを起用している「爆伝」は、声優陣にも力が入っている。爆風のメンバーはもちろん、SETの岸谷五朗らが名を連ねているぞ。



### 行動はアイコンで極ラク・オペレーション

ゲームの進行は、メイン画面の下にある、5つのアイコンの中から、宅人の次の行動をセレクトするだけ。正解ならば次のイベントに、もし間違ってもまたやりなおせばOK。実は、ワザと間違えて、ギャグを楽しむのがオツなのだ。



#### これを選択するのみ

アイコンは、イベントによって役割が変化する。特に「?」に注目。

## 友情と音楽の力が天の岩戸を開く!!

まだ、音楽が生まれていなかったという原始時代にいきなり飛ばされた宅人は、原始人から神様と勘違いされてしまった。だが、どうやら天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。さまざまな災難に巻き込まれながらも、新しい出会いを繰り返して、しだいに人間らしさを取り戻していく。果たして、現代に帰ることができるか?



「おれは天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。」



島に着いた宅人は親友達と浜辺でライブをすることにした。途中のヒントを参考に、パートをしっかりと選べば、爆風のヒットナンバーが流れる。やがて天の岩戸にひびが入り、そして中から……。



「おれは天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。」

## 時空を越えて旅する宅人に次なる試練が!

原始時代に音楽をもたらし、ようやく現代に帰れると安心したのも束の間、宅人は再びアンバランスゾーンに放り出されてしまった……。

### 江戸時代

次に宅人がたどり着いた江戸時代では、将軍によって「音楽禁止令」が敷かれていた。他人



のことなど考えたことのなかった彼が、父親を捕らえられて困っている町娘のために動き出す。



「おれは天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。」



### 近未来

江戸時代から現代を飛び越え、いきなり近未来へ送られた宅人。誰もが無気力、無感動になって



しまったこの世界に突然、音楽を聴かせると踊ってしまうコスプレ星人が侵略してきた……。



「おれは天の岩戸まで行けば現代に帰れるらしい。」

### 爆風から君に! オリジナルピックバッチをプレゼント

このソフトの発売を記念して、爆風スランプから20名にオリジナルグッズ「爆伝・ピックバッチ」がプレゼントされるぞ。ほしい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、それに「爆伝」への印象を書いて、BEEP! メガドライブ編集部「爆伝・プレゼント」係まで(締め切り5/7)。

爆伝



光栄/発売中/12,800円/SLG/要バックアップRAM/マウス対応

# 信長の野望・霸王伝

CD版は特典がいっぱい!

完成度ゲージ

100%

8人まで対戦可能

カートリッジ版が出たと思ったら、早くも恒例のCD版が登場してしまった「霸王伝」。CD版ならではのオマケが満載だぞ。

戦国シミュレーションゲームの代名詞「信長の野望」シリーズの最新作が、早くもMEGA-CD版になって登場してしまったぞ。

プレイヤーは名だたる戦国武将となり、蝦夷から薩摩まで、64ヵ国を統一するのが目的だが、この「霸王伝」は“城”がすべての基本となっており、各国複数の城を掌握しながら、細かい内政や外交が楽しめるのが特徴だ。

今回のMEGA-CD版のゲーム内容はカートリッジ版とほとんど同じだが、そこは後発のものだけに、いろいろとオマケもついているぞ。便利な武将データファイルに、サウンドウェアCDの他、カートリッジ版にはなかった新シナリオなど、うれしい特典がいっぱいだ。価格も据え置きでお得だぞ。

野望な特典その1

おなじみ検索機能付  
武将データファイル

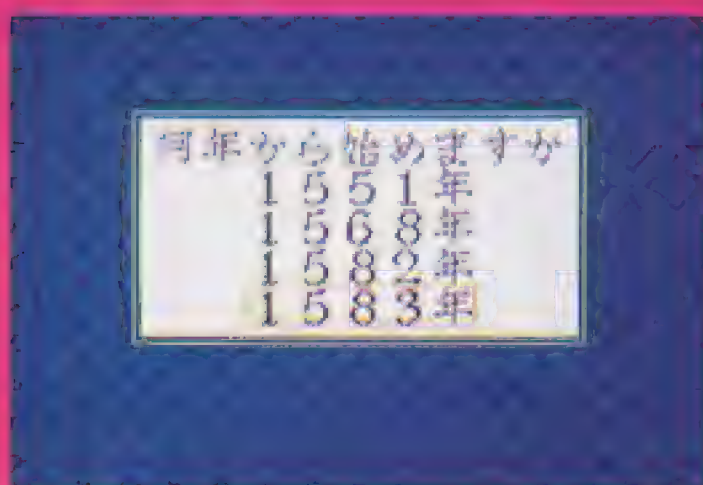
野望な特典その2

これまたおなじみ  
サウンドウェア

## 初めて語られる追加シナリオ「1583年」もついた!

カートリッジ版のシナリオは、年代別に全部で3本だったが、なんとMEGA-CD版にはオマケの新シナリオが1つ追加されているのだ。しかもそのシナリオは、今までのどの「信長の野望」

シリーズにもなかった「1583年」、すなわち信長が本能寺の変で死んだ後のシナリオなのだ。各シナリオのビジュアル解説もうれしいぞ。



信長の野望シリーズは、1551年から1583年までの歴史を再現している。今回のMEGA-CD版では、1583年という、信長の死後という、今までにない新しいシナリオが追加されている。

絵巻物風ビジュアル解説付き



でもゲームは同じです



内政と外交はやはり基本。開発や商業で国を潤して、その資金力で戦力をアップ。朝廷や他国との付き合いも忘れるべからず!

## MEGA-CDハミダシ情報

最近CDはちょっと元気がないが、近々ビクターが新しい新作を出すかも? 新着ソフトも期待!



いよいよ発売も間近になってきた「ロードス島戦記」ビデオから取り込んだ映像もふんだんに入っていて、ゲームを盛り上げてくれるぞ。



CDの「モータルコンバット完全版」は、カセット版より機能が安いのに、内容はよりアーケード版を完全移植しているぞ。これは買いだ!



タイトルのとおり、舞台は普通のリングから、金網デスマッチに。さらに熱くなれ。

アクレイムの新作「WWF RAGE IN THE CAGE」は、新顔選手も入って登場。





レーザーアクティブライブラリー

# LaserActive™

## LIBRARY

レーザーアクティブのポテンシャルを見事に生かした「バーチャルカメラマン」に、より完成度を高めた続編が登場。ハードとの同時発売ソフトを手がけたタイトーも、ユーザーの要求を満たそうとする意欲作を発表した。新作ラッシュは当分収まりそうにない。

### VIRTUAL CAMERAMAN2

#### 新システムを引き立てる 美しく官能的な3人の天使達

美しい女性を撮影する楽しさと、撮った写真を編集する楽しみが味わえる「バーチャルカメラマン」の続編は、前作に比べて映像面が大幅にパワーアップしている。モデル候補の総人数こそ8人(実質は4人)から3

人に減ったものの、1人1人を前作以上に充実したシチュエーションでじっくりと撮影することができる。前作では最終段階の撮影場所が、それまでの得点によって3タイプの中から強制的に決められたが、2では

すべてのタイプを好きな順番で撮影できるようになっている。5タイプすべてのシーンを制覇するのは相当の腕が必要だが、それに対するご褒美の映像は期待を裏切らない。

全体的な作りが、よりアダルト路線を追求したものになっていることをつけ加えておく。

#### ロケ地は魅惑がいっぱいの プーケット・アイランド

撮影する場所は、プーケット島の美しい自然を背景にした屋外や別荘内など、実にバリエーション豊か。モデル1人あたりに7カ所用意されているので、長く楽しめる。



撮影3段階目は、5カ所のロケ地から自由に選ぶことができる。

ADULT  
GAME

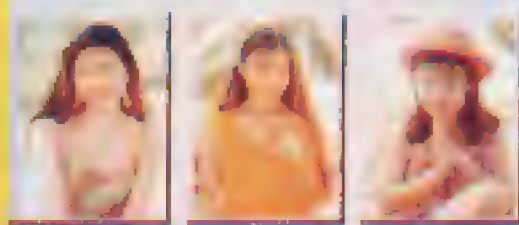
4月15日発売  
9,800円  
トランスペガサス



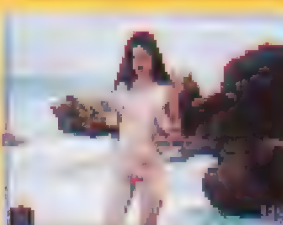
撮影・編集シーンは従来とおりの2次元映像だが、2分程のご褒美映像は立体で楽しむことができる。

モデルは3人  
美女3人

どのコを撮影しますか?



ARI YUMIKA SHIORI



安藤有里

名前は「あり」と読む。ビデオや雑誌のグラビア等で活躍中。ファースト写真集「EXPOSE」も評判の彼女の趣味は、フロレスやバスケット、ヘビメタだとか。将来の目標はマルチタレント。1972年11月27日生。A型。身長164cm、B88・W56・H88。

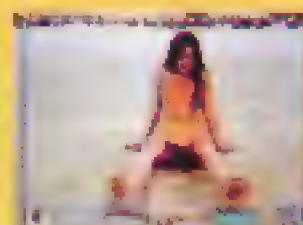
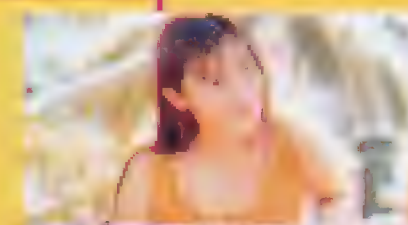


魅惑の3D映像



藤谷しおり

胸の大きさと美しさにかけては、他の追随を許さない彼女。天心爛漫な性格で、誰ともすぐ友達になれる。彼女はCDデビューの予定があり、現在ポイストレーニング中とのこと。1974年12月22日生。O型。身長161cm、B93(ノ)・W59・H87。



杉本ゆみか

まだビデオ・デビューしたばかりの新人だが、はやくも94年のNo.1アイドルとの呼び声が高い。笑顔が可愛い、普通の女の子っぽさか幅広い年齢層に受けているようだ。1975年3月18日生。A型。身長153cm B83・W58・H85。

### HYPERION

#### 高画質CG映像の世界に突入できる タイトーの意欲作がついに発進する

タイトーのLAソフト第3弾は、同社「ピラミッドパトロール」を大幅にグレードアップした3



SHOOTING  
GAME

5月発売予定  
価格未定  
タイトー

次元シューティングゲーム。今度はコックピットからの視点ではなく、自機グラフィックを画面上で操作して敵や障害物をよけながら攻撃するタイプになっている。これまでは美麗な背景のCG映像も、実際には臨場感を盛り上げるための演出といった使われ方が多かったが、このソフトではそのCG映像にもフレーム単位で衝突判定を設定し、



ゲーム性に大きく関わりを持たせた。高品質映像のインタラクティブ的利用法の新スタイルが登場したというわけだ。

#### PYRAMID PATROLは……



LA本体と同時に発売されたソフト。画面上に表示された照準を敵機(MDで描かれたもの)に合わせて撃ち落とす、という内容。美しいCG映像が使われているのだが、ほとんど背景だけに残っているのが残念。



完成版では画面に自機が表示される「スペースハリアー」タイプだ。

巨大戦艦から発射されるレーザー。もちろんこれにも衝突判定がある。



#### ZAPPING TVが LAに登場する

昨年、フジとTBSの両局によって放映され、話題をよんだ「ZAPPING TV」が、LAソフトとして発売されることが決定した。1つのドラマを2人の登場人物の立場や視点から見る事ができるこのドラマは、通常のビデオやLDではソフト化できなかったであろう。登場は今年の8月とのこと(LD-ROM2版は6月)。



# BEメガ裏技リーグ

Vol.  
49

「限りある資源と誌面の広さはできるだけ大切に使いましょう」……というわけで、今月から裏技リーグも高密度になりました。当社比で約1.4倍です。

## バーチャレーシング



### ミラーモード

まず方向ボタンの上とA、Bボタンを押さえたまま電源を入れ、その後スタートを押してメニューを表示（ここまでボタンは押したまま）させよう。すると右下に新しい項目が加わっていて、これを選択すると左右が反転したコースでプレイできるぞ。

（山口県・松原衛・19歳）



上+A、Bを押したまま電源を入れる。そして画面を表示させるまで待たないこと



するとマップの左右が反転したモードで遊べるコースが増えた感じ？

## バスターファイト(GG)



### エキストラモード

ノーマル以上の難易度でプレイして、1回もコンティニューしないでクリアすると、エキストラモードで遊べるコマンド（タイトル画面で、上、下、左、右、下、上）が表示される。ちなみにエキストラではTHE ALIENで戦うことができる。

（愛知県・土まんぼう）



THE ALIENの必殺技は、今のところ「←+↑ボタン」「←→+↑ボタン」「→↓+↑ボタン」「画面端で上+↑ボタン」の4種類が判明している（右向きの時）。それ以外の通常操作は他のキャラクターと共通だ

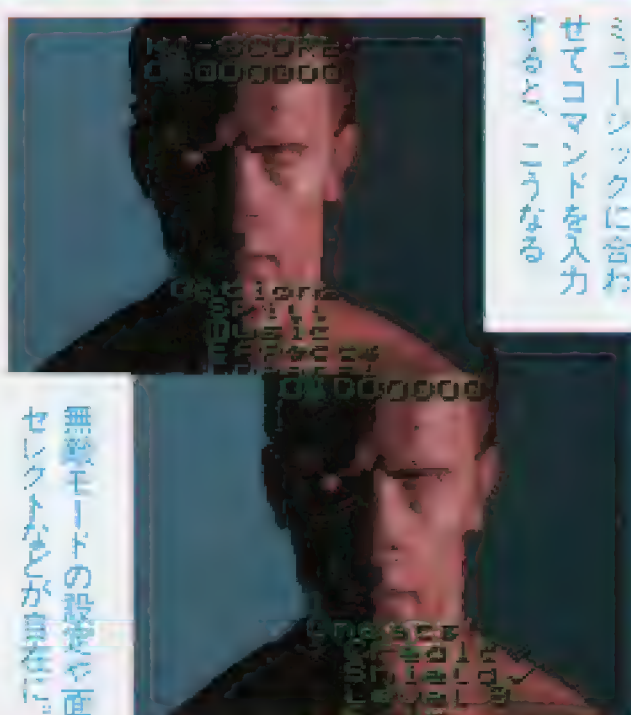
## T2 THE ARCADE GAME(GC版)



### 無敵モード他

まずオプション画面に入って、カーソルをミュージックの項目に合わせる。そして方向ボタンを「右、右、右、左、左、左、右、左、右、左」の順に押すと、いちばん下に新しい項目が現れる。これを選択すると、無敵などの設定ができるぞ。

（埼玉県・菊池圭・19歳）



ミュージックに合わせると、こうなる

無敵モードの設定や面セレクトなどが自在に

## ウルフチャイルド



### ステージセレクト

オプションに入ったら、カーソルは動かさずにボタンを「A、B、A、C、A、B」と押す。この時、効果音が鳴ったらタイトル画面に戻ろう（オプション設定は変更してもよい）。そしてカーソルをスタートに合わせたら、ゲームが始まるまでボタン（表を参照）を押さえておくと、

好きな面から始められるぞ。

（宮城県・コル・16歳）

|    |            |
|----|------------|
| 2面 | スタートボタンのみ  |
| 3面 | B+スタート     |
| 4面 | C+スタート     |
| 5面 | B+C+スタート   |
| 6面 | A+スタート     |
| 7面 | A+B+スタート   |
| 8面 | A+C+スタート   |
| 9面 | A+B+C+スタート |

## ジュラシックパーク



### ステージセレクト他

まずパスワード画面で「NYUK NYUK」と入力したら、スタートボタンを押す。うまくいけば「SECOND～」というメッセージが出るので、次にカーソルをEXITに合わせ、A、B、Cボタンのいずれかを押してメニューに戻ろう。

そしてステージセレクト画面になるまでボタンを押さえたまま、カーソルをオプションに合わせてスター

トボタンを3回押そう（最終的に「START」の項目でスタートボタンを押すことになる）。

すると、ステージセレクト、使用キャラ設定、サウンドテストが可能な画面になるぞ。また、パスワード画面で「FREIHEIT」と入力すると、いきなりスタッフロールを見ることができるよ。

（東京都・ジュワット）



キャラ選択なども兼ねた面セレクト画面。ラフターの面をグラントで遊ぶこともできるが、バグることが多い

### 裏技大募集！

### ハガキの書き方

### 宛先

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから送られたハガキの中から、技のグレードによって毎号「大リーガー」から「草野球」までを編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、全員に本誌オリジナルテレホンカードを進呈します。

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク株式会社  
「BEEP/メガドライブ」編集部  
BEメガ裏技リーグ係まで



# サンダーバース ARE GO GO!

## RESCUE.020

3月号で「サントレット」のトラップの解法について募集したところ、26通もの救出ハガキ・封書が届いた。ちなみに解法は当初考えていたショット反射と、ロバーの弾を誘導する方法の2通りあることがわかった。今回はとりあえず後者を掲載するぞ。

### ナイトトラップ

#### 遭難1

必死の思いで「ナイトトラップ」のタイム

テーブルを作り、すべてのオーガを捕獲したのですが、どうしてもラストでケリーに「次はパーフェクトね」と言われてしまいます。

その後のプレイで、24時20分ごろのリビングにカウントされないオーガを発見し、それも捕獲しましたがやはりパーフェクトにはなりません。もう限界です、どうかパーフェクトの条件を教えてください。

(静岡県・彦坂健彦)

#### 救出1

じつはこれと同じ内容の遭難ハガキは以前

からもたくさん届いていたが、面白さが半減するので、編集部ではクリア条件の公開を見合わせていた。

しかし、発売時期から考慮しても、これは公開してもいい頃だと判断し、今回は思い切ってオーガ出現時間表の掲載にふみきることにした。

ちなみにパーフェクトの条件は、すべてのオーガを捕えることと、23時35分のリビングで2回目にトラップを作動させることだ。

### ガントレット

#### 遭難2

クエストモードのキャスル1階で、マップ左上にあるトラップのはずし方が

わかりません。

テレポーターの上で装備をフロートリング→ミラーリングに変え、ショットボタンを押したままキャンプを出ると弾が撃てますが、壊せる壁までうまく反射してくれません。どうすればいいのでしょうか？

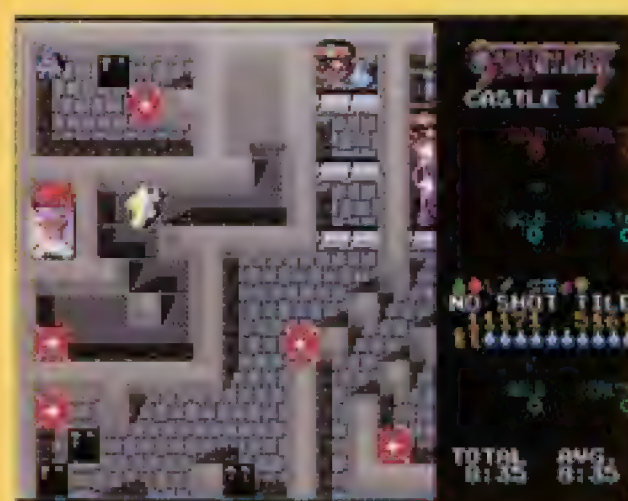
(千葉県・中野徳)

#### 救出2

冒頭でも触れたとおり、これは解法が2種類ある。まず中野くんのように反射

を利用する「裏の解法」。もう1つはロバーを利用する「表の解法」だ。

「裏の解法」はキャラの立ち位置を合わせるのが難しいうえ、4人とも微妙に異なるので、今回はあえて解説しない。だが、これは諦めるにはあまりにも熱い解法なので「ガントレット」なら1度は挑戦しよう。



ここが遭難の場所。まずキャンプで魔法の強さを2くらいにしてから何回か魔法をかけ、左のデーモンだけを倒そう。すると、その近くに隠れたジェネレーターからロバーが出る。



次にキャラクターの足の速さを2〜3くらいに下げて、このあたりを右上・左下というように、斜めに動きまわす。ロバーの弾をタイミングよく誘導して、壁を破壊させるのだ。

| ●時間   | ●出現場所               |
|-------|---------------------|
| 00:12 | 1階廊下                |
| 00:27 | リビング                |
| 00:35 | ベッドルーム              |
| 00:43 | バスルーム               |
| 00:50 | バスルーム               |
| 01:08 | リビング                |
| 01:24 | キッチン                |
| 01:38 | 玄関                  |
| 02:59 | 玄関                  |
| 03:15 | 1階廊下                |
| 03:26 | ベッドルーム              |
| 03:33 | リビング                |
| 03:41 | 1階廊下                |
| 03:48 | ガレージ                |
| 04:12 | 2階廊下                |
| 04:23 | バスルーム               |
| 04:39 | ベッドルーム              |
| 04:55 | リビング                |
| 05:05 | リビング                |
| 05:32 | ベッドルーム              |
| 05:38 | ガレージ                |
| 05:40 | 玄関(コードチェンジの会話を聞く)   |
| 05:55 | リビング(まだコードは変わっていない) |
| 06:10 | 1階廊下(コードが変わっている)    |
| 06:19 | 2階廊下                |
| 06:50 | 2階廊下                |
| 07:05 | キッチン                |
| 07:28 | ベッドルーム              |
| 07:42 | ガレージ                |
| 07:50 | 1階廊下                |
| 08:02 | ベッドルーム              |
| 08:14 | 2階廊下                |
| 08:27 | 1階廊下                |
| 08:40 | ベッドルーム              |
| 09:00 | リビング(コードチェンジの会話を聞く) |
| 09:11 | リビング(コードが変わっている)    |
| 09:24 | 玄関                  |
| 10:50 | 2階廊下                |
| 10:56 | ガレージ                |
| 11:00 | ガレージ                |
| 11:30 | 1階廊下                |

|       |                          |
|-------|--------------------------|
| 12:04 | リビング                     |
| 12:36 | バスルーム                    |
| 13:16 | 1階廊下                     |
| 13:30 | 玄関(コードチェンジの会話を聞く)        |
| 13:56 | 玄関(コードが変わっている)           |
| 14:10 | リビング(コードチェンジの会話を聞く)      |
| 14:40 | 2階廊下(コードが変わっている)         |
| 15:05 | 玄関                       |
| 16:28 | ガレージ                     |
| 16:36 | 2階廊下                     |
| 16:45 | リビング                     |
| 16:59 | 1階廊下                     |
| 17:13 | ベッドルーム                   |
| 17:26 | リビング                     |
| 17:36 | 2階廊下                     |
| 17:46 | リビング                     |
| 17:56 | バスルーム                    |
| 17:59 | 2階廊下                     |
| 18:12 | ガレージ                     |
| 18:16 | ガレージ                     |
| 18:26 | 玄関                       |
| 18:35 | リビング                     |
| 19:08 | 1階廊下(メーターが2回目に赤くなった時に捕獲) |
| 19:20 | リビング                     |
| 19:55 | 玄関                       |
| 20:13 | リビング                     |
| 21:20 | ベッドルーム                   |
| 21:32 | ガレージ                     |
| 21:45 | キッチン                     |
| 21:53 | 2階廊下                     |
| 22:10 | ベッドルーム                   |
| 22:23 | 1階廊下                     |
| 23:05 | 2階廊下                     |
| 23:18 | 1階廊下                     |
| 23:35 | リビング(メーターが2回目に赤くなった時に捕獲) |
| 23:53 | ガレージ                     |
| 24:03 | リビング                     |
| 24:28 | 1階廊下                     |
| 24:32 | ベッドルーム                   |
| 24:53 | バスルーム                    |
| 25:12 | 2階廊下                     |

#### 遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバース本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)を持つ者達の救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキが封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

#### 救助信号の発信先

〒103  
東京都中央区日本橋浜町  
3-42-3 ソフトバンク(株)  
BEEP/メガドライブ編集部  
「サンダーバース」係まで





## 龍虎の拳2

©SNK 1994

発売中 29,800円 容量176メガ  
ゲーセンでも好評稼働中



# 戦うヤツらの超必殺技伝授である!

## ■リョウ・サカザキ



■〈超必殺技〉  
霸王翔吼拳 →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
龍虎乱舞 ↓↘↘↓↘←+C

## ■ロバート・ガルシア



■〈超必殺技〉  
霸王翔吼拳 →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
龍虎乱舞 ↓↘↘↓↘←+C

## ■ユリ・サカザキ



■〈超必殺技〉  
霸王翔吼拳 →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
飛燕鳳凰脚 →→↘↓↘←+CB

## ■タクマ・サカザキ



■〈超必殺技〉  
霸王至高拳 →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
龍虎乱舞 ↓↘→←→+CA

## ■キング



■〈超必殺技〉  
ダブルストライク →→→↘↓+B

■〈隠し必殺技〉  
サプライズローズ →→↘↓↘←+CB

## ■Mr. ビッグ



■〈超必殺技〉  
プラスターウェーブ ←↘↓↘→++A

■〈隠し必殺技〉  
ライジングスピア ↓↘→↘↓↘←+A

## ■ジョン・クローリー



■〈超必殺技〉  
メガスマッシャー →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
アトミックスマッシュ →←↘↓↘→+CB

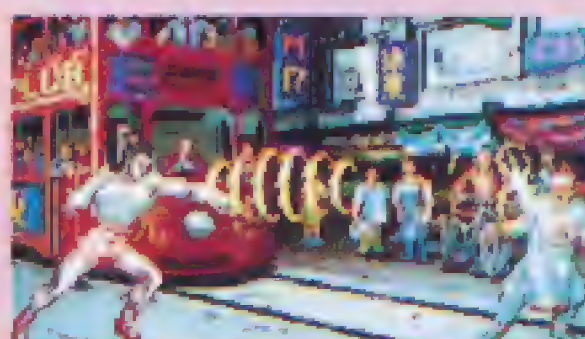
## ■ジャック・ターナー



■〈超必殺技〉  
裡ヒップアタック ←→↘↓↘←+B

■〈隠し必殺技〉  
ヘルダイビング →↘↓↘←+A

## ■ミッキー・ロジャース



■〈超必殺技〉  
プラネット・ゲイル →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
ラッシュボンバー ↓↘←↘↓+A

## ■リー・パイロン



■〈超必殺技〉  
真空空転爪 →←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
華中飛猿爪 ↓↘←↘↓↘→+A

## ■如月影二



■〈超必殺技〉  
斬鉄波 ↓↘→↘↓↘←+A

■〈隠し必殺技〉  
斬鉄鐵鯨拳 ←↘↓↘→↘↓+B

## ■テムジン



■〈超必殺技〉  
蒙烈破砕弾 ←→←↘↓↘→+A

■〈隠し必殺技〉  
蒙古天武人乱舞 ↓↘←→↘↓+CA

今月は「龍虎の拳2」の必殺技を紹介だ。とはいっても、ただの必殺技はとっくの昔に公開されているので、今ごろ紹介するのは芸がない。そこで、必殺技の中の必殺技、超必殺技と隠し必殺技だけを公開しよう。隠し必殺技は体力が4分の1以下(気力は満タン)になっていないと出せないで、一発逆転用と考えよう。覚えろ!

## 26歳だった頃の ギース・ハワードが登場だ!



「本も取られずにすべてのキャラクターを撃破すれば、ギースが登場する。またコインが強い。」

## NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!!



フットボールフレンジー 23,800円  
'92年2月21日発売 容量48メガ

リアルさを追求したアメリカンフットボールゲーム。迫力ある試合展開と多量に用意されたフォーメーションの数々は、アメフト好きなら満足できるハズ。ただし、知らない人にとっては何がなんだかかわからぬのが欠点か。万人にわかるのは、試合前のコイントスがイカスことだけだ。



# BEメガ読者プレゼント

1994年5月号

## ●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不

十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、5月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、7月号の誌上で行います。  
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。  
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(☎ 03-5642-8185)

## 1 お好みメガドライブソフト



30名

5名



## 2 お好みゲームギアソフト

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年4月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

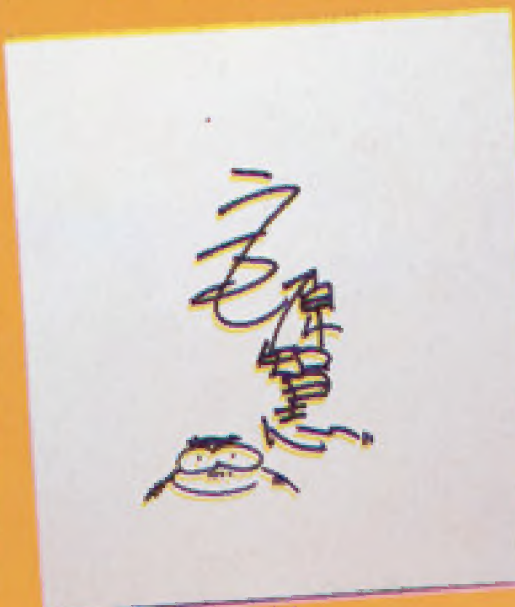
## 3 セガ・タップ 5名

最近、「セガは面白そうだ」なんて声を聞きますか？ このチャンスを逃すことなく、パーティーゲームで友達にメガドラの魅力を教えましょう。

## 6 フライングパワーディスク 5名

ゲーセンのNEO・GEOで人気の、変わった対戦ゲーム「フライングパワーステック」。このディスクで体感が可能に？

## 4 「ラングリッサー」下敷&スタッフサイン色紙



5名

発売が待たれる「ラングリッサーII」。シリーズのキャラデザインを担当するうるし原氏のサイン色紙にPCエンジン版の下敷を添えてプレゼント。

非売品/提供：メサイヤ

## 7 3DO特製ボールペン 3名

いよいよ発売された3DO規格ハード。新たなライバル登場だけど、ともにゲーム文化を盛り上げていってほしいな。リアルを買った人は感想を聞かせてね。

非売品/提供：3DOジャパン

## 5 「モータルコンバット」音楽CD 3名

海外での人気はこんなCDが発売されるほどのもの。いろいろあったようですが、メガCD版とともに6月登場。

提供：アクレイムジャパン



非売品/提供：データイースト



今月、最大の話題は、メガドライブ発売5年目にして発表されたパワーアップアダプター「ジェネシス・スーパー32X」じゃないかな。今後のソフトのラインナップ発表に期待したいところだ。特報にもあるように、サターンを頂点として8ビットのゲームギアゲームまで、セガの家庭用ゲームマシンの世界がさらに広がっていくことになるのだろう。

ところで、そろそろ'94年も半ばまですぎ、後半に向けての折り返し地点。何かと変化の多い今年のゲーム界に合わせて、本誌も徐々に衣替えをしていく季節。ご意見ご希望、その他お待ちしております。

**次号は、5月7日(土)発売です**

## 質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

〔資格〕●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

〔応募要項〕ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

## STAFF

### ●統括編集長

川口洋司

### ●編集長

近藤 裕

### ●副編集長

桑原 修

### ●編集スタッフ

西村 亨

石坂英作

田中 茂

遠藤ひろき

(メディアミックス)

鈴木 剛

(CUE)

脇野佳昭

吉岡聖乃

(MUSE HOUSE)

藤森英明

鈴木一弘

野安幸男

稲元徹也

(ターニングポイント)

市川和久(プロスベック)

### Special Thanks

MEGA PLAY(U.S.A)

GAME FAN(U.S.A)

MEGA FORCE(France)

GAME CHAMP(Korea)

### ●編集アシスタント

長 ちのり

猪苗代憲

遠藤栄昭

児玉賢一

### ●編集協力

佐々木功一

折原光治

青山ようこ

梶原 智

小林 仁

戸塚井一

榎田理子

濱谷洋一

石渡健太

作山哲広

森崎雄司

永田洋子

沼田康博

八木貴弘

### ●レイアウト

渡辺 縁

村田雅英

星 涼二

Have a Nice Day

黒川修二

土井野修清

水野康子(TWIN STAR)

出口洋介

小野田由美

深田真理子

藤田 正(プロスベック)

スタジオ・ビー・フォー

ギャングランド

### ●フォトグラフ

鬼頭栄次

大屋哲男

佐々木彩子

### ●イラスト

八重樫彩蔵

湯川安芸子

中元正敏

吉村勇子

### ●校正

アレフ

### ●印刷

大日本印刷株式会社



漆黒の闇を切り裂く光となれ。



イラスト/O.V.A.「ロードス島戦記」より

# ロードス島戦記

## ～英雄戦争～

5月発売予定 7,800円

©グループSNE/角川書店/丸紅/東京放送/ハミングバードソフト ©1994 SEGA

まったく新しいタクティカルアクションシステムを導入更に、プレイする度に新たな感動を呼ぶマルチシナリオなどMEGA-CDの性能を十分に生かしてはいよいよ登場。



※表示価格は、消費税抜き標準小売価格です。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 [お客様相談センター] フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)





# 感動

## フジTVとの共同 開発により究極の F-1ゲーム誕生!



Licensed by FOCA to Fuji Television SEGA © & FUJI TELEVISION © 1994

### HEAVENLY SYMPHONY ヘブンリーシンフォニー FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

フォーミュラワン ワールドチャンピオンシップ1993ヘブンリーシンフォニー  
4月23日発売予定 7,800円



マシン・ドライバー・チームが全て実名で登場。ピットレポーター  
川井一仁氏がゲーム内容を全面監修。しかもナレーションはクリ  
ス・ペプラー氏が担当。1993年のエピソードをメガ-CDの機能が  
あますところなく再現し、いよいよ登場!

イーストウエストよりサウンドCD1・2が4月25日発売 各2,300円(税込)



コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン

**MEGA DRIVE 2**  
メガドライブ2

好評発売中



メガドライブのニューハイパー  
アタッチメント

**MEGA-CD 2**  
メガ-CD2

好評発売中 29,800円

• MEGA-CD2のシステム  
には、別売のメガドライブ2  
がメガドライブが必要です。



8Bコードレス・  
パッド搭載  
一体型ゲームマシン

**ビクター  
WONDER MEGA  
RG-M2**

好評発売中 59,800円

Victor JVC  
日本ビクター株式会社  
\*JVCは、日本ビクターの登録ブランドです。





**SONIC 3**  
THE HEDGEHOG

5月27日発売予定 5,800円

ソニック3もうすぐ発売。

©SEGA

**SEGA**

株式  
会社

**セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎ 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

**MEGA DRIVE**  
メガドライブ2



Printed in Japan

T1017659050491

雑誌17659-5

**BEEP!**  
メガドライブ

1994 5月号  
MAY

1994年5月1日発行  
(毎月1回1日発行)  
第10巻5号通巻113号

発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫  
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3  
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

定価490円(本体476円)